Dungeon World

БУКЛЕТЫ

02 Основные и особые ходы
06 Бард
08 Варвар
10 Воин
12 Волшебник
16 Вор
18 Друид
20 Жрец
24 Испепелитель
26 Паладин
28 Следопыт
30 Ходы ведущего
31 Фронты



*Дизайн — **Стэфан Грамбарт***
*Игра **Dungeon World** принадлежит перу **Сейджа ЛяТорры** и **Адама Кёбеля***
*Русскоязычная версия создана **Indigo Games | indigogames.ru***



ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

Руби и кромсай

Когда вы **атакуете противника в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. ✴ На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. ✴ На 7-9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

Дать залп

Когда, **находясь на расстоянии, вы целитесь и стреляете в противника**, бросьте+ЛОВ. ✴ На 10+ вы делаете точный выстрел и наносите обычный урон. ✴ На 7–9 нанесите урон и выберите один из вариантов:

- Герой должен занять опасную позицию. Ведущий опишет детали.
- Выстрел выйдет не очень удачный: -1к6 урона.
- Придется сделать несколько выстрелов: боезапас падает на 1.

Договориться

Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего и манипулировать им**, бросьте+ХАР. Повлиять можно, предложив ему нужное или желанное. ✴ На 10+,он просит вас о чём-то и, заручившись обещанием, сам помогает вам. ✴ На 7–9 персонажу нужно сразу предоставить какие-то гарантии, что обещание будет исполнено.

Спастись от угрозы

Когда вы **действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении**, скажите, как именно вы решаете возникшую проблему. Если вы решаете её посредством…

- …грубой силы — бросьте+СИЛ.
- …проворства и скорости — бросьте+ЛОВ.
- …выносливости — бросьте+ТЕЛ.
- …сообразительности — бросьте+ИНТ.
- …силы духа — бросьте+МДР.
- …шарма и изящных слов, бросьте+ХАР.

✴ На 10+ вам удаётся осуществить задуманное и избежать опасности. ✴ На 7–9 вы спотыкаетесь, медлите или отступаете: ведущий может предложить вам исход похуже, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

Встать на защиту

Когда вы **защищаете от нападения кого-то или что-то**, бросьте+ТЕЛ. ✴ На 10+ вы получаете запас 3. ✴ На 7–9 — запас 1. Когда атакуют то, что вы защищаете, можете тратить запас один к одному на действия из списка:

- Заслонить объект и принять атаку на себя.
- Ополовинить урон.
- Заставить атакующего открыться; один союзник получает +1 на следующий бросок против него.
- Нанести атакующему урон, равный вашему уровню.

Покопаться в памяти

Когда вы **пытаетесь найти в залежах памяти сведения о чём-либо**, бросьте+ИНТ. ✴ На 10+ ведущий сообщает вам что-то интересное и полезное о том, что связано с текущей ситуацией. ✴ На 7–9 ведущий говорит что-то интересное, а как извлечь пользу — ваша проблема. Ведущий может спросить: «Откуда вы это знаете?» Отвечайте честно.

Изучить обстановку

Когда вы **внимательно изучаете человека или ситуацию**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ задайте ведущему три вопроса из списка. ✴ На 7–9 — один вопрос. Получите +1 на следующий ход, если используете полученные сведения.

- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- Чего мне стоит опасаться?
- Что здесь есть полезного или ценного для меня?
- Кто здесь на самом деле главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Помочь или помешать

Когда вы **помогаете или мешаете кому-то**, с кем у вас узы, бросьте+число уз, связывающих вас. ✴ На 10+ они получают +1 или -2 к броску, на ваш выбор. ✴ На 7–9 всё то же самое, но вы сами оказываетесь в опасности, получаете отпор или расплачиваетесь как-то еще.

Последний вздох

Когда вы **умираете**, на мгновение вы видите, что лежит за Черными Вратами Царства Смерти (ведущий это опишет). Потом сделайте бросок (безо всяких бонусов, Смерти всё равно, насколько вы круты). ✴ На 10+ вам паршиво, но вы пока живы. ✴ На 7–9 вам придется пойти на сделку со Смертью. Примите её предложение, и ваше состояние стабилизируется, откажетесь — шагнете за Черные Врата навстречу своей судьбе. Если бросок провалился, ваша судьба предрешена. На вас лежит Метка Смерти, и вы скоро пересечете черту. Ведущий скажет вам, когда это случится.

Тяжкая ноша

Когда вы **делаете ход**, если вес, который вы несете в этот момент, равен или меньше вашей нагрузки, всё в порядке. Если равен или меньше вашей нагрузке+2 — у вас штраф -1 на все ходы, пока вы не избавитесь от груза. Если больше, чем нагрузка+2, выберите, сбросить груз не меньше, чем на 1 веса или автоматом провалить бросок.

Разбить лагерь

Когда вы **устраиваете привал**, потратьте паёк. Если вы располагаетесь в опасном месте, договоритесь также, в какой очерёдности будете нести дозор. Если у вас достаточно опыта, можете повысить уровень. Если вы спите хотя бы несколько часов без перерыва, вы исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ.

Нести дозор

Когда вы **несёте дозор и нечто приближается к лагерю**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ вы получаете возможность разбудить товарищей и подготовиться к встрече: все, кто в лагере, получают +1 на следующий ход. ✴ На 7–9 вы реагируете слишком поздно; лагерь проснулся, но времени на подготовку нет. Оружие и броня у вас есть, но кроме этого — никаких преимуществ. ✴ При провале броска это нечто застаёт вас врасплох, прокравшись к лагерному костру незамеченным.

Усердно заниматься

Когда вы **тратите свободное время на учёбу, медитацию или тренировки**, вы получаете очки подготовки. Если вы тренируетесь неделю или две — берите 1 очко. Месяц или дольше — 3 очка. Впоследствии, когда вы занимаетесь тем, что тренировали, можете потратить очко подготовки, чтобы получить +1 к броску (не больше одного очка на бросок).

Пополнить припасы

Когда вы **хотите потратить наличность**, можете приобрести нужные вещи по рыночным ценам, если они есть в продаже в том поселении, где вы сейчас находитесь. Если нужно что-то эдакое, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ вы находите то, что ищете, по приемлемой цене. ✴ На 7–9 придётся заплатить куда больше или приобрести похожую, но не аналогичную вещь. Ведущий скажет, из чего вы можете выбирать.

Отправиться в опасное путешествие

Когда вы **держите путь по враждебным территориям**, выберите одного из героев, который будет играть роль проводника, другой станет разведчиком, а третий — интендантом, то есть будет вести хозяйство. Каждый персонаж делает бросок и прикладывает МДР. ✴ На 10+:

- интендант снижает трату пайков на один;
- проводник уменьшает время, которые вы проводите в пути (на сколько именно, скажет ведущий);
- разведчик замечает опасность до нападения.

✴ На 7–9 каждый исполняет свою роль не лучше и не хуже, чем ожидалось: вы тратите столько пайков и проводите столько времени в пути, сколько рассчитывали, столкновений избегаете, но и сами никого врасплох не застаёте.

Восстановить силы

Когда вы **бездельничаете, отдыхая со всеми удобствами в безопасном месте**, по прошествии дня такого времяпрепровождения вы восстанавливаете все ваши ОЗ. После трёх дней отдыха вы излечиваете одну из травм на ваш выбор. Если за вами ухаживает целитель (не обязательно маг), вы излечиваете одну травму за два дня, а не за три.

Пирушка

Когда вы **возвращаетесь с победой и устраиваете по этому поводу большую гулянку**, потратьте 100 монет и сделайте бросок с бонусом +1 за каждые 100 монет, потраченные сверх этой суммы. ✴ На 10+ выберите три пункта из списка. ✴ На 7–9 выберите один. ✴ При провале вы всё равно выбираете один пункт, однако что-то идёт в этом отношении наперекосяк (ведущий скажет, что именно).

- Вы знакомитесь с полезным персонажем ведущего.
- До вас доходят многообещающие слухи.
- Вы получаете полезную информацию.
- Во время *пирушки* вас никто не обманул, не околдовал и вы не встречаете утро за решёткой.

Найм

Когда вы **хотите обзавестись наёмниками**, сделайте бросок с бонусом:

- +1, если обещаете щедро заплатить;
- +1, если не скрываете, какого именно рода должна быть помощь;
- +1, если объявляете, что им достанется доля найденной добычи;
- +1, если у вас хорошая репутация в этих местах.

✴ На 10+ можете выбирать между несколькими умелыми кандидатами и не получите штрафа, если откажете кому-то из них. ✴ На 7–9 придётся согласиться на кого-то, похожего на искомого кандидата, или прогнать всех. ✴ При провале с вами захочет пойти влиятельная, но совершенно неподходящая личность (безрассудный юноша или замаскированный враг, например). Придется либо взять их и пожинать плоды, или прогнать. Если вы отказываете кандидатам, то получаете -1 на следующую попытку найма.

Конец сессии

В конце игровой сессии выберите одни из уз, которые, по вашему мнению, исчерпали себя (вы разгадали все связанные с ними загадки, они стали не актуальны, или что-то ещё). Спросите игрока, с персонажем которого были узы, согласен ли он. Если да, вы получаете опыт и записываете себе новые узы с кем считаете нужным.

Обновив список уз, обратите внимание на мировоззрение героя. Если по ходу этой сессии оно хоть раз повлияло на ваш выбор действий, получите опыт. После чего совместно ответьте на следующие вопросы:

- Узнали ли мы о мире что-то новое и важное?
- Одолели ли мы значительного врага или монстра?
- Нашли ли мы какие-то достойные упоминания сокровища?

За каждый ответ «да» все записывают себе опыт.

Повысить уровень

Когда у вас **появляется свободное время** (от нескольких часов до нескольких дней), а ваш опыт равен (или выше) вашего текущего уровня+7, вы можете потратить его, чтобы усовершенствовать свои умения.

- Вычтите из своего опыта текущий уровень+7.
- Поднимите уровень на 1.
- Выберите новый сложный ход своего класса.
- Если вы волшебник, вы также получаете новое заклинание в книгу.
- Увеличьте одну из своих характеристик на 1 (это может изменить модификатор). Изменение ТЕЛ может изменить количество ОЗ, как максимальное, так и текущее. Характеристики не могут быть выше 18.

Неоплаченный долг

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где ранее стали причиной каких-то неприятностей**, бросьте+ХАР. ✴ Результат 10+ значит, что слава о ваших деяниях распространилась и все узнают вас. ✴ На 7–9 вы, помимо этого, сталкиваетесь с проблемами на выбор ведущего:

- У местных стражей порядка есть приказ вас арестовать.
- Кто-то назначил награду за вашу голову.
- Кто-то важный для вас нажил проблем из-за ваших действий.



Основные ходы

Руби и кромсай

Когда вы **атакуете противника в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. ✴ На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. ✴ На 7-9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

Дать залп

Когда, **находясь на расстоянии, вы целитесь и стреляете в противника**, бросьте+ЛОВ. ✴ На 10+ вы делаете точный выстрел и наносите обычный урон. ✴ На 7–9 нанесите урон и выберите один из вариантов:

- Герой должен занять опасную позицию. Ведущий опишет детали.
- Выстрел выйдет не очень удачный: -1к6 урона.
- Придется сделать несколько выстрелов: боезапас падает на 1.

Договориться

Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего и манипулировать им**, бросьте+ХАР. Повлиять можно, предложив ему нужное или желанное. ✴ На 10+,он просит вас о чём-то и, заручившись обещанием, сам помогает вам. ✴ На 7–9 персонажу нужно сразу предоставить какие-то гарантии, что обещание будет исполнено.

Спастись от угрозы

Когда вы **действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении**, скажите, как именно вы решаете возникшую проблему. Если вы решаете её посредством…

- …грубой силы — бросьте+СИЛ.
- …проворства и скорости — бросьте+ЛОВ.
- …выносливости — бросьте+ТЕЛ.
- …сообразительности — бросьте+ИНТ.
- …силы духа — бросьте+МДР.
- …шарма и изящных слов, бросьте+ХАР.

✴ На 10+ вам удаётся осуществить задуманное и избежать опасности. ✴ На 7–9 вы спотыкаетесь, медлите или отступаете: ведущий может предложить вам исход похуже, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

Встать на защиту

Когда вы **защищаете от нападения кого-то или что-то**, бросьте+ТЕЛ. ✴ На 10+ вы получаете запас 3. ✴ На 7–9 — запас 1. Когда атакуют то, что вы защищаете, можете тратить запас один к одному на действия из списка:

- Заслонить объект и принять атаку на себя.
- Ополовинить урон.
- Заставить атакующего открыться; один союзник получает +1 на следующий бросок против него.
- Нанести атакующему урон, равный вашему уровню.

Покопаться в памяти

Когда вы **пытаетесь найти в залежах памяти сведения о чём-либо**, бросьте+ИНТ. ✴ На 10+ ведущий сообщает вам что-то интересное и полезное о том, что связано с текущей ситуацией. ✴ На 7–9 ведущий говорит что-то интересное, а как извлечь пользу — ваша проблема. Ведущий может спросить: «Откуда вы это знаете?» Отвечайте честно.

Изучить обстановку

Когда вы **внимательно изучаете человека или ситуацию**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ задайте ведущему три вопроса из списка. ✴ На 7–9 — один вопрос. Получите +1 на следующий ход, если используете полученные сведения.

- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- Чего мне стоит опасаться?
- Что здесь есть полезного или ценного для меня?
- Кто здесь на самом деле главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Помочь или помешать

Когда вы **помогаете или мешаете кому-то**, с кем у вас узы, бросьте+число уз, связывающих вас. ✴ На 10+ они получают +1 или -2 к броску, на ваш выбор. ✴ На 7–9 всё то же самое, но вы сами оказываетесь в опасности, получаете отпор или расплачиваетесь как-то еще.

Последний вздох

Когда вы **умираете**, на мгновение вы видите, что лежит за Черными Вратами Царства Смерти (ведущий это опишет). Потом сделайте бросок (безо всяких бонусов, Смерти всё равно, насколько вы круты). ✴ На 10+ вам паршиво, но вы пока живы. ✴ На 7–9 вам придется пойти на сделку со Смертью. Примите её предложение, и ваше состояние стабилизируется, откажетесь — шагнете за Черные Врата навстречу своей судьбе. Если бросок провалился, ваша судьба предрешена. На вас лежит Метка Смерти, и вы скоро пересечете черту. Ведущий скажет вам, когда это случится.

Тяжкая ноша

Когда вы **делаете ход**, если вес, который вы несете в этот момент, равен или меньше вашей нагрузки, всё в порядке. Если равен или меньше вашей нагрузке+2 — у вас штраф -1 на все ходы, пока вы не избавитесь от груза. Если больше, чем нагрузка+2, выберите, сбросить груз не меньше, чем на 1 веса или автоматом провалить бросок.

Разбить лагерь

Когда вы **устраиваете привал**, потратьте паёк. Если вы располагаетесь в опасном месте, договоритесь также, в какой очерёдности будете нести дозор. Если у вас достаточно опыта, можете повысить уровень. Если вы спите хотя бы несколько часов без перерыва, вы исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ.

Нести дозор

Когда вы **несёте дозор и нечто приближается к лагерю**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ вы получаете возможность разбудить товарищей и подготовиться к встрече: все, кто в лагере, получают +1 на следующий ход. ✴ На 7–9 вы реагируете слишком поздно; лагерь проснулся, но времени на подготовку нет. Оружие и броня у вас есть, но кроме этого — никаких преимуществ. ✴ При провале броска это нечто застаёт вас врасплох, прокравшись к лагерному костру незамеченным.

Усердно заниматься

Когда вы **тратите свободное время на учёбу, медитацию или тренировки**, вы получаете очки подготовки. Если вы тренируетесь неделю или две — берите 1 очко. Месяц или дольше — 3 очка. Впоследствии, когда вы занимаетесь тем, что тренировали, можете потратить очко подготовки, чтобы получить +1 к броску (не больше одного очка на бросок).

Пополнить припасы

Когда вы **хотите потратить наличность**, можете приобрести нужные вещи по рыночным ценам, если они есть в продаже в том поселении, где вы сейчас находитесь. Если нужно что-то эдакое, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ вы находите то, что ищете, по приемлемой цене. ✴ На 7–9 придётся заплатить куда больше или приобрести похожую, но не аналогичную вещь. Ведущий скажет, из чего вы можете выбирать.

Отправиться в опасное путешествие

Когда вы **держите путь по враждебным территориям**, выберите одного из героев, который будет играть роль проводника, другой станет разведчиком, а третий — интендантом, то есть будет вести хозяйство. Каждый персонаж делает бросок и прикладывает МДР. ✴ На 10+:

- интендант снижает трату пайков на один;
- проводник уменьшает время, которые вы проводите в пути (на сколько именно, скажет ведущий);
- разведчик замечает опасность до нападения.

✴ На 7–9 каждый исполняет свою роль не лучше и не хуже, чем ожидалось: вы тратите столько пайков и проводите столько времени в пути, сколько рассчитывали, столкновений избегаете, но и сами никого врасплох не застаёте.

Восстановить силы

Когда вы **бездельничаете, отдыхая со всеми удобствами в безопасном месте**, по прошествии дня такого времяпрепровождения вы восстанавливаете все ваши ОЗ. После трёх дней отдыха вы излечиваете одну из травм на ваш выбор. Если за вами ухаживает целитель (не обязательно маг), вы излечиваете одну травму за два дня, а не за три.

Пирушка

Когда вы **возвращаетесь с победой и устраиваете по этому поводу большую гулянку**, потратьте 100 монет и сделайте бросок с бонусом +1 за каждые 100 монет, потраченные сверх этой суммы. ✴ На 10+ выберите три пункта из списка. ✴ На 7–9 выберите один. ✴ При провале вы всё равно выбираете один пункт, однако что-то идёт в этом отношении наперекосяк (ведущий скажет, что именно).

- Вы знакомитесь с полезным персонажем ведущего.
- До вас доходят многообещающие слухи.
- Вы получаете полезную информацию.
- Во время *пирушки* вас никто не обманул, не околдовал и вы не встречаете утро за решёткой.

Найм

Когда вы **хотите обзавестись наёмниками**, сделайте бросок с бонусом:

- +1, если обещаете щедро заплатить;
- +1, если не скрываете, какого именно рода должна быть помощь;
- +1, если объявляете, что им достанется доля найденной добычи;
- +1, если у вас хорошая репутация в этих местах.

✴ На 10+ можете выбирать между несколькими умелыми кандидатами и не получите штрафа, если откажете кому-то из них. ✴ На 7–9 придётся согласиться на кого-то, похожего на искомого кандидата, или прогнать всех. ✴ При провале с вами захочет пойти влиятельная, но совершенно неподходящая личность (безрассудный юноша или замаскированный враг, например). Придется либо взять их и пожинать плоды, или прогнать. Если вы отказываете кандидатам, то получаете -1 на следующую попытку найма.

Конец сессии

В конце игровой сессии выберите одни из уз, которые, по вашему мнению, исчерпали себя (вы разгадали все связанные с ними загадки, они стали не актуальны, или что-то ещё). Спросите игрока, с персонажем которого были узы, согласен ли он. Если да, вы получаете опыт и записываете себе новые узы с кем считаете нужным.

Обновив список уз, обратите внимание на мировоззрение героя. Если по ходу этой сессии оно хоть раз повлияло на ваш выбор действий, получите опыт. После чего совместно ответьте на следующие вопросы:

- Узнали ли мы о мире что-то новое и важное?
- Одолели ли мы значительного врага или монстра?
- Нашли ли мы какие-то достойные упоминания сокровища?

За каждый ответ «да» все записывают себе опыт.

Повысить уровень

Когда у вас **появляется свободное время** (от нескольких часов до нескольких дней), а ваш опыт равен (или выше) вашего текущего уровня+7, вы можете потратить его, чтобы усовершенствовать свои умения.

- Вычтите из своего опыта текущий уровень+7.
- Поднимите уровень на 1.
- Выберите новый сложный ход своего класса.
- Если вы волшебник, вы также получаете новое заклинание в книгу.
- Увеличьте одну из своих характеристик на 1 (это может изменить модификатор). Изменение ТЕЛ может изменить количество ОЗ, как максимальное, так и текущее. Характеристики не могут быть выше 18.

Неоплаченный долг

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где ранее стали причиной каких-то неприятностей**, бросьте+ХАР. ✴ Результат 10+ значит, что слава о ваших деяниях распространилась и все узнают вас. ✴ На 7–9 вы, помимо этого, сталкиваетесь с проблемами на выбор ведущего:

- У местных стражей порядка есть приказ вас арестовать.
- Кто-то назначил награду за вашу голову.
- Кто-то важный для вас нажил проблем из-за ваших действий.



БАРД

ИМЯ **УРОВЕНЬ** **ОПЫТ**

Эльф: *Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиандр, Даголиир*
Человек: *Балдрик, Лиена, Дамвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафин, Кворра, Шарлотта, Лили, Рамонда, Кассандра*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ГЛАЗА: понимающие, пылающие, игривые

ВОЛОСЫ: модная причёска, растрёпанные волосы, стильная шляпа

ОДЕЖДА: роскошная, дорожная, бедная

ТЕЛО: худое, дородное, мускулистое

Броня

ОЗ

Макс.6+Телосложение Текущие

Урон




Присвойте характеристикам эти значения: ***+2, +1, +1, +0, +0, -1***

Характеристика	Сокращение	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1
Харизма	ХАР	Изуродован -1

Стремление

- [ ] Братство
  Использовать своё искусство, чтобы помочь нуждающимся
- [ ] Приключение
  Вдохновлять других на важные и решительные действия.
- [ ] Дипломатия
  Избегать конфликтов или разряжать напряженную обстановку.
- [ ] ______________

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

Это не первое моё приключение с ____________.

Я пел песни о ____________ задолго до нашей личной встречи.

____________ часто становится мишенью моих шуток.

Я пишу балладу о приключениях ____________.

____________ доверил(а) мне свою тайну.

____________ не доверяет мне, и не без причины.

Основные ходы



Магия искусства

Когда вы **вплетаете своё выступление в заклинание барда**, выберите союзника и эффект:

- Цель излечивает 1к8 урона
- Цель получает +1к4 к следующему броску урона
- Разум цели очищается от одного из зачарований
- Следующая успешная попытка *помочь* цели даст ей бонус +2, не +1

Потом бросьте+ХАР. ✴ На 10+ на союзника накладывается выбранный эффект. ✴ На 7-9 ваше заклинание работает, однако, по выбору ведущего, вы либо привлекли нежелательное внимание, либо ваше колдовство отразилось на другие цели, подействовав и на них тоже.



Обаятельный и искренний

Когда вы **разговариваете с кем-то откровенно**, можете задать игроку, которому принадлежит этот персонаж, один вопрос из списка ниже. Игрок должен дать честный ответ, а потом, в свою очередь задать вопрос из списка (на который вы также должны ответить честно).

- Кому ты служишь?
- Что бы ты хотел, чтобы я сделал?
- Как я могу убедить тебя сделать ________?
- Скажи честно, что ты чувствуешь в данный момент?
- Каково твоё самое сокровенное желание?



Знание барда

Выберите сферу специализации:

- [ ] Заклинания и магия
- [ ] Мёртвые и немёртвые
- [ ] Знаменательные исторические события изведанного мира
- [ ] Необычные существа
- [ ] Планарные сферы
- [ ] Легенды о героях былых времён
- [ ] Боги и те, кто им служит

Когда вы **впервые сталкиваетесь с важным существом, предметом или местом** (как сами решите), вы — если это связано со сферой ваших знаний барда — можете задать ведущему один вопрос об этом. Ведущий ответит честно. Он может спросить, из какой сказки, песни или легенды вам известна эта информация.



Тихая гавань

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где уже бывали раньше**, скажите ведущему, когда это произошло. Он расскажет вам, что изменилось здесь за прошедшее время.

Раса

- [ ] Человек
  Когда вы **вперые приходите в цивилизованное поселение**, там всегда находится тот, кто чтит традицию проявлять гостеприимство к менестрелям, и приглашает вас в гости.
- [ ] Эльф
  Когда вы **оказываетесь в важном (по вашему мнению) месте**, можете спросить у ведущего один факт из его истории.
- [ ] ______________

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 9+СИЛ Текущая

Пайки (5 исп., вес 1)

Выберите один инструмент (у каждого вес 0):

- ☐ Отцовская **мандолина**, отремонтированная
- ☐ Отличная **лютня**, подарок дворянина
- ☐ **Свирель**, на которой вы играли своей первой любви
- ☐ Украденный **рог**
- ☐ **Скрипка**, на которой ещё никто не играл
- ☐ **Песенник** на забытом наречии

Выберите, что на вас надето:

- ☐ **Кожаная броня** (броня 1, вес 1)
- ☐ **Броская одежда** (вес 0)

Выберите своё оружие:

- ☐ **Рапира** (*взмах меча*, точное, вес 1)
- ☐ **Старый лук** (близко, вес 2)
  Колчан стрел (боезапас 3, вес 1)
  Короткий меч (*взмах меча*, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ **Снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
- ☐ **Бинты** (вес 0)
- ☐ **Табак полуросликов** (вес 0)
- ☐ **3 монеты**

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ **Целительная песнь**
Когда вы **используете *магию искусства* для исцеления**, то излечиваете на 1к8 урона больше.

☐ **Чудовищная какофония**
Когда вы **используете *магию искусства*, чтобы дать бонус к урону**, бонус вырастает на 1к4.

☐ **Громкость на полную**
Когда вы **обрушиваете на врага всю безумную силу своей музыки** (возможно, это потрясающее соло на лютне или партия на духовых): выберите цель, которая может слышать вас, и бросьте+ХАР. ✴ На 10+ вы заставляете цель атаковать своего ближайшего союзника. ✴ На 7–9 она тоже атакует ближайшего союзника, но и вам не удастся избежать её внимания и гнева.

☐ **Металлический вой**
Когда вы **жутко кричите или берёте разрушительный аккорд**, выберите цель и бросьте+ТЕЛ. ✴ На 10+ цель получает 1к10 урона и глохнет на несколько минут. ✴ На 7–9 вы наносите урон, но сила выходит из-под контроля: ведущий выбирает вторую жертву заклинания.

☐ **С небольшой помощью моих друзей**
Когда вы **успешно *помогли* кому-то**, вы тоже получаете +1 на следующий ход.

☐ **Неземная музыка**
Ваша *магия искусства* впечатляет — можете выбрать два эффекта, а не один.

☐ **Дуэльное парирование**
Когда вы **делаете ход *руби и кромсай***, получите +1 к броне до конца следующего хода.

☐ **Облапошить**
Когда вы ***договариваетесь* с кем-то**, на 7+ вы получаете +1 на следующий бросок взаимодействия с этим персонажем.

☐ **Мультикласс: дилетант**
Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

☐ **Мультикласс: посвящённый**
Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ **Целительный хор**
Заменяет: Целительная песнь
Когда вы **используете *магию искусства* для исцеления**, то излечиваете на 2к8 урона больше.

☐ **Чудовищный аккорд**
Заменяет: Чудовищная какофония
Когда вы **используете *магию искусства*, чтобы дать бонус к урону**, бонус вырастаетна 2к4.

☐ **Незабываемое лицо**
Когда вы **встречаете кого-то, с кем уже виделись** (на ваше усмотрение), то получаете +1 на следующий бросок, связанный с ним.

☐ **Репутация**
Когда вы **впервые встречаете кого-то, кто слышал песни о вас**, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ назовите ведущему два факта, которые этот человек слышал о вас. ✴ На 7–9 — один факт; второй факт скажет сам ведущий.

☐ **Неземной хор**
Заменяет: Неземная музыка
Когда вы **используете *магию искусства***, выберите два эффекта. Вы также можете усилить один из эффектов вдвое.

☐ **Магический слух**
Когда вы **слышите, как противник творит заклинание**, ведущий скажет вам название заклинания и его эффект. Получите +1 на следующий ход, если будете действовать, исходя из этой информации.

☐ **Уклончивость**
Когда вы **делаете ход *обаятельный и искренний***, можете также спросить: «Есть ли у тебя уязвимое место, которым я могу воспользоваться?» Тот, кого вы спрашиваете, не может задать этот вопрос вам.

☐ **Блок дуэлянта**
Заменяет: Парирование дуэлянта
Когда вы **делаете ход *руби и кромсай***, получите +2 к броне до конца следующего хода.

☐ **Обжулить**
Заменяет: Облапошить
Когда вы ***договариваетесь* с кем-то**, на 7+ вы получаете +1 на следующий бросок взаимодействия с этим персонажем. Также вы можете задать игроку этого персонажа вопрос, на который тот обязан честно ответить.

☐ **Мультикласс: Мастер**
Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.



ВАРВАР

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Имена: *Горм, Си-Йи, Присцилла, Сэн, Ксиа, Аннэйра, Хаефа, Люр, Шар, Коррин, Нкоси, Фафнир, Куа, Сацер, Верцингетто, Барбозар, Кловис, Фраель, Тра-раксес, Силлиус, Ша-Шенна, Кхамиз*

Титулы: *Славный, Жаждущий, Неистребимый, Непобедимый, Прожорливый, Проклятый, Костяной, Веселый, Меланхоличный, Всемогущий, Гигантский, Победоносный*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ТЕЛО: мускулистое, долговязое, худощавое, гибкое

ГЛАЗА: измученные, отчаянные, дикие, мрачные

УКРАШЕНИЯ: татуировки, драгоценности, ухоженный вид

ОДЕЖДА: обноски, шелка, трофейная, не по погоде

Броня

ОЗ

Макс. 8+Телосложение

Текущие

Урон

К10

Мировоззрение

- [ ] Хаотичное
  Отвергать устои цивилизованного мира.
- [ ] Нейтральное
  Обучить кого-то обычаям своего народа.
- [ ] ______________

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(—), 9(—), 8(-1)

Характеристика	Сокр.	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1 ☐
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1 ☐
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1 ☐
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1 ☐
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1 ☐
Харизма	ХАР	Изуродован -1 ☐

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

____________ тшедушный и глупый, но он/она меня забавляет.

Взгляды ____________ странные и непонятные.

____________ всегда находит неприятности на свою голову — я должен защитить его/ее от самого/самой себя.

____________ разделяет мою жажду славы. Мир содрогнется перед нами!

Основные ходы

На старте выберите один из этих ходов:

- [ ] **Непреклонный и неуязвимый**
  Если вы не перегружены и не носите доспехи или щит, добавьте +1 брони.
- [ ] **Закован по уши в доспехи**
  Вы игнорируете свойство неудобные у доспехов.

Вы также получаете эти ходы:

- [x] **Гора мышц**
  Когда вы **используете оружие**, оно приобретает свойства мощное и месиво.
- [x] **Хозяин положения**
  Вы получаете +1 на бросок *последнего вздоха*. Когда вы **совершаете *последний вздох***, ✷ на 7-9 вы предлагаете сделку Смерти за свою жизнь, и если она принимает предложение, вы возвращаетесь к жизни. Если нет — вы умираете.
- [x] **Чего же ты ждешь?**
  Когда вы **бросаете вызов своим врагам**, бросьте+ТЕЛ. ✷ На 10+ они видят в вас главную угрозу, и будут игнорировать ваших компаньонов, а вы получаете постоянный +2 к урону по этим врагам. ✷ На 7-9 только часть ваших врагов (самые слабые или безрассудные) поддаются вашей провокации.
- [x] **Геркулесовы аппетиты**
  Кто-то удовлетворится вкусом вина или властью над парой слуг. Но вам этого мало. Выберите из списка два пункта, которых вы жаждете. Когда вы преследуете цель, способную утолить один из ваших аппетитов, во время бросков ходов вместо 2к6 используйте 1к6+1к8. Если результат на к6 выше, чем на к8, ведущий предоставит осложнение или опасность, которая появилась на пути ваших необдуманных стремлений.
  - [ ] Чистое разрушение
  - [ ] Власть над другими
  - [ ] Земные удовольствия
  - [ ] Завоевания
  - [ ] Богатство и имущество
  - [ ] Триумф и слава

Раса

- [ ] **Чужеземец**
  Вы можете быть эльфом, гномом, полуросликом или человеком, но вы и ваш народ не из этих земель. В начале каждой сессии ведущий задаст вам вопрос о вашей родине, почему вы ушли или что вы оставили позади. Если вы ответите на вопрос, отметьте опыт.

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 8+СИЛ   Текущая

Какой-то **Символ** из путешествий или с вашей родины
Кинжал (рука, вес 1)
Пайки (5 исп., вес 1)

Выберите своё оружие:

- ☐ **Топор** (*взмах меча*, вес 1)
- ☐ **Двуручный меч** (1 урона, *взмах меча*, вес 2)

Выберите одно:

- ☐ **Снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
- ☐ **Пайки** (5 исп., вес 1)
- ☐ **Кольчуга** (броня 1, вес 1)

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ Всё ещё голоден

Выберите ещё один аппетит.

☐ Жажда разрушения

Выберите ход из листа персонажа воина, барда или вора. Вы не можете брать мультикласовые ходы из этих буклетов.

☐ Сногсшибательный эффект

Когда вы **проявляете свою силу**, назовите свидетеля этого события, на которого вы произвели особое впечатление. Получите +1 на следующую попытку *договориться* с этим персонажем.

☐ Что самое лучшее в жизни?

В *конце сессии* отметьте опыт, если во время приключения вы сокрушили врагов, или до них дошёл слух о горькой судьбе их соратников.

☐ Широко шагая

Вы исходили мир вдоль и поперёк. Когда вы **прибываете куда-то**, спросите ведущего о важных местных традициях, ритуалах и т. д. Ведущий даст необходимую информацию.

☐ Узурпатор

Когда вы **превосходите чем-то человека у власти**, получите +1 на следующий бросок против его подчинённых, подпевал и лизоблюдов.

☐ Хан Ханов

Ваши наёмники готовы принять утоление одного из ваших аппетитов вместо оплаты.

☐ Самсон

Вы можете взять травму, чтобы мгновенно избежать ментальных или физических оков.

☐ Хрясь!

Когда вы **делаете ход *руби и кромсай***, на 12+ нанесите урон и обозначьте что-то, чем физически обладает ваш оппонент (оружие, позиция, конечность) — он лишится этого.

☐ Неутолимый голод

Когда вы **получаете урон**, можете вместо урона выбрать постоянный штраф -1 на броски, пока вы не утолите один из своих аппетитов. Если у вас уже есть этот штраф, взять его второй раз нельзя.

☐ Чую слабину

Когда вы ***изучаете обстановку***, добавьте «Что здесь слабое и уязвимое?» к списку вопросов.

☐ Сломя голову

Когда вы ***спасаетесь от угрозы*, вызванной движением** (падение с узкого моста, прорыв сквозь ряды вооружённой охраны), получите +1 на бросок.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ Хороший день, чтобы умереть

До тех пор, пока значение ваших ОЗ меньше значения вашего ТЕЛ (модификатора), или если у вас 1 ОЗ, получите постоянный +1 на броски.

☐ Вали их всех

Заменяет: Жажда разрушения

Возьмите ещё один ход из листа персонажа воина, барда или вора. Вы не можете брать мультикласовые ходы из этих буклетов.

☐ Боевой клич

Когда вы **вступаете в битву**, демонстрируя свою силу, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ получите оба пункта. ✴ На 7-9 выберите одно:

- Ваши союзники воодушевлены и получают +1 на следующий бросок.
- Ваши враги напуганы и действуют соответствующе (избегают вас, прячутся, атакуют из страха).

☐ Символ могущества

Когда вы **берёте этот ход и беспрепятственно тратите какое-то время, придаваясь воспоминаниям о былых победах**, можете отобразить их величие в личном символе могущества (длинная коса с вплетёнными колокольчиками, ритуальное шрамирование, татуировки и т.д.). Любой разумный смертный, увидев этот символ, инстинктивно поймёт, что имеет дело с силой, с которой нужно считаться, и будет относится к вам соответствующе.

☐ Я тот, кто стучит

Когда вы ***спасаетесь от угрозы***, на 12+ оберните опасность против нее самой. Ведущий опишет, как это произошло.

☐ Ещё! Мне всё мало!

Когда вы **удовлетворяете аппетит в высшей мере** (уничтожаете что-то уникальное и значительное, обретаете небывалую славу, богатство, власть), можете решить, что избавились от этого аппетита. Вычеркните его из списка и отметьте опыт. Вы всё так же можете преследовать эти цели, но вас больше не сжигает неутолимая жажда. Выберите новый аппетит взамен вычеркнутого из списка или придумайте свой.

☐ Здоровое недоверие

Когда **нечистая магия смертных вынуждает вас *спасаться от угрозы***, считайте свои 6- как 7-9.

☐ Кровь Богу Крови

Вы следуете старым традициям жертвоприношений. Выберите что-то ценное для вашего бога (духов предков, тотема и т.д.) Это может быть золото, кровь, кости и т. п. Когда вы **жертвуете этими вещами во время обряда или ритуала**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ ведущий предоставит вам провидение о текущей проблеме или даст иное преимущество. ✴ На 7-9 жертвы недостаточно, и боги возьмут часть вашей плоти в уплату, но так же предоставят провидение или преимущество. ✴ При провале вы вызовите на себя гнев переменчивых божеств.



ВОИН

ИМЯ **УРОВЕНЬ** **ОПЫТ**

Гном: *Озрук, Сурт, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Рундриг, Ярл, Зоток*
Эльф: *Элоир, Шарасет, Хазрит, Шеварал, Кадеус, Эльдар, Китракет, Тэлиан*
Полурослик: *Финнеган, Олив, Рандольф, Бартлби, Обри, Бальдуин, Бекка*
Человек: *Хоук, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ТЕЛО: мускулистый, гибкий, искалеченный

ГЛАЗА: суровые, безжизненные, страстные

ВОЛОСЫ: встрёпанные, короткие, поношенный шлем

КОЖА: загрубевшая, смуглая, в шрамах

Броня

ОЗ

Макс. 10+Телосложение — Текущие

Урон

К10

Мировоззрение

- [ ] Доброе
Защитите того, кто слабее вас.
- [ ] Нейтральное
Победите достойного противника.
- [ ] Злое
Убейте беззащитного или сдавшегося врага.
- [ ] ______

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(—), 9(—), 8(-1)

Характеристика	Сокращение	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1
Харизма	ХАР	Изуродован -1

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

______ передо мной в неоплатном долгу: я спас ему/ей жизнь, пусть даже он/она не желает этого признавать.

Я поклялся защищать ______.

Я беспокоюсь, способен ли ______ выжить в подземельях.

______ мягкий человек, но я сделаю его/её суровым(ой), как и я.

Основные ходы


Знаковое оружие

Это ваше оружие. На свете много подобных ему, но это — ваше. Это ваш лучший друг. Вы — его хозяин, а оно — хозяин вашей жизни. Без вас это оружие бесполезно, равно как вы без него. Носите его с честью.

Выберите оружие из списка (у каждого вес 2):

 Меч
 Копьё
 Топор
 Цеп
 Молот
 Кулаки

Выберите подходящую длину оружия:

 Рука
 *Удар копья*
 *Взмах меча*

Выберите два особых свойства:

 Крюки и шипы. Бонус +1 к урону, однако вес увеличивается на 1.
 Острое. Пробивание +2.
 Идеально сбалансированное. Добавьте свойство *точное*.
 Зазубренное лезвие. +1 к урону.
 Светится, когда рядом существа определённого типа (ваш выбор).
 Огромные размеры. Добавьте свойства *мощное* и *месиво*.
 Универсальное. Выберите вторую длину.
 Мастерская работа. Вес -1.

Выберите, как оно выглядит:

 Древнее
 Закалённое в крови
 Безупречное
 Мрачное
 Богато украшенное


Гнуть прутья, ломать двери

Когда вы **пытаетесь разрушить неодушевленное препятствие грубой силой**, бросьте+СИЛ. ✷ На 10+ выберите три варианта из списка. ✷ На 7–9 — два.

- Всё удалось сделать быстро.
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.
- Вы без особых усилий можете починить, что сломали.


Привычный к доспехам

Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которое накладывает броня.

Раса

 **Гном**
Договариваясь с собутыльником, можете использовать ТЕЛ, а не ХАР.

 **Эльф**
Выберите один вид оружия: в ваших руках оно всегда *точное*.

 **Полурослик**
Когда вы ***спасаетесь от угрозы*, используя свой маленький рост как преимущество**, вы получаете бонус +1.

 **Человек**
Один раз за битву можете перебросить один бросок урона (собственный или чужой).

 ______

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 12+СИЛ — Текущая

Вы носите **знаковое оружие**
Пайки (5 исп., вес 1)

Выберите свою защиту:

- [ ] **Кольчуга** (броня 1, вес 1), **снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
- [ ] **Пластинчатая броня** (броня 2, вес 3)

Выберите два варианта:

- [ ] **2 целительных зелья** (вес 0)
- [ ] **Щит** (броня +1, вес 2)
- [ ] **Противоядие** (вес 0), **пайки** (5 исп., вес 1), **припарки и травы** (5 исп., медленные, вес 1)
- [ ] **22 монеты**

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

- [ ] **Безжалостный**
Вы получаете бонус +1к4 к наносимому урону.

- [ ] **Наследие**
Когда вы **слушаете духов, обитающих в вашем знаковом оружии**, они посылают вам озарение о текущей ситуации. В свою очередь, они могут задать вам несколько вопросов. Бросьте+ХАР. ✷ На 10+ ведущий опишет ясное видение. ✷ На 7-9 видение будет неточным и запутанным.

- [ ] **Мастер защиты**
Когда вы **принимаете основной удар на доспех либо щит**, то не получаете урона, но должны снизать значение брони своего доспеха (или щита) на 1 каждый раз, когда делаете этот маневр. Если броня предмета опускается до 0 — предмет уничтожен.

- [ ] **Лучшее оружие**
Наделите знаковое оружие ещё одним свойством.

- [ ] **Взгляд убийцы**
Когда вы *изучаете обстановку* во время битвы, то получаете +1 к этому броску.

- [ ] **Допрос**
Когда вы ***договариваетесь*, используя в качестве рычага воздействия угрозу физического насилия**, можете использовать СИЛ, а не ХАР.

- [ ] **Запах крови**
Когда вы ***рубите и кромсаете***, ваша следующая атака по той же цели наносит +1к4 урона.

- [ ] **Мультикласс: дилетант**
Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

- [ ] **Железная шкура**
Вы получаете +1 к броне.

- [ ] **Кузнец**
Когда у вас **есть доступ к кузнице**, можете наделить свое личное оружие волшебными свойствами другого оружия. Последнее будет уничтожено.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

- [ ] **Кровожадный**
Заменяет: Безжалостный
Вы получаете бонус +1к8 к наносимому урону.

- [ ] **Идеальная защита**
Заменяет: Мастер защиты
Когда вы **принимаете удар на доспех или щит**, то не получаете урона и делаете следующий ход против атаковавшего с +1, но должны снизить броню доспеха или щита (на выбор) на 1 каждый раз, когда делаете этот ход. Если броня предмета опускается до 0, предмет уничтожен.

- [ ] **Дурной глаз**
Требует: Взгляд убийцы
В начале битвы бросьте+ХАР. ✷ На 10+ ваш запас — 2. ✷ На 7–9 — 1. Если вы посмотрите в глаза персонажа ведущего, находящегося рядом, и потратите запас, он застынет на месте или отступит, и не сможет ничего делать, пока вы не отведете взгляд. ✷ На 6- противники считают вас главной угрозой.

- [ ] **Вкус крови**
Заменяет: Запах крови
Когда вы ***рубите и кромсаете***, ваша следующая атака по той же цели наносит +1к8 урона.

- [ ] **Мультикласс: посвящённый**
Требует: Мультикласс: дилетант
Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

- [ ] **Стальная шкура**
Заменяет: Железная шкура
Вы получаете +2 к броне.

- [ ] **Глазами смерти**
В начале боя бросьте+МДР. ✷ На 10+ назовите того, кто переживёт бой, *и* того, кто погибнет. ✷ На 7-9 назовите того, кто переживёт бой, *или* того, кто погибнет. Назвать можно только персонажа ведущего, не игрока. Если существует даже крошечный шанс, что видение сбудется, ведущий должен сделать это. ✷ На 6- вы видите собственную смерть и получаете -1 на все ходы, пока битва не закончится.

- [ ] **Знаток оружия**
Рассматривая оружие противника, вы можете выяснить у ведущего, сколько урона оно наносит.

- [ ] **Великий воитель**
Когда вы, ***рубя и кромсая*, получаете 12+**, вы не просто наносите урон и избегаете ответного удара, но и впечатляете до глубины души, лишаете мужества или приводите в ужас своего противника.



ВОЛШЕБНИК

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Эльф: *Галадийр, Фенферил, Лиллиейстр, Фиросейл, Энкираш, Эльвир*
Человек: *Эйвон, Морган, Рет, Изольда, Овид, Витус, Альдра, Зено, Ури*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ТЕЛО: приземистое, худое, пугающая фигура

ГЛАЗА: бегающие, пронзительные, безумные

ВОЛОСЫ: аккуратная причёска, растрёпанные волосы, остроконечная шляпа

ОДЕЖДА: поношенная, модная, странная мантия

Броня

ОЗ

Макс. 4+Телосложение

Текущие

Урон

К4

Мировоззрение

Доброе
Используйте магию для непосредственной помощи другому.

Нейтральное
Откройте связанную с магией тайну.

Злое
Сейте ужас и панику с помощью волшебства.

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(–), 9(–), 8(-1)

Характеристика	Сокращение	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1
Харизма	ХАР	Изуродован -1

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

________ сыграет важную роль в предстоящих событиях. Я это предвидел(а)!

________ скрывает от меня нечто важное.

________ питает ужасные заблуждения насчёт устройства мира. Я просвещу его/её в меру своих сил.

Основные ходы



Чтение заклинания

Когда вы **читаете подготовленное заклинание**, бросьте+ИНТ. ✴ На 10+ вы успешно творите заклинание, и оно не стирается из вашей памяти. ✴ На 7-9 вы также творите заклинание, но выбираете один вариант:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложном положении. Ведущий расскажет подробности.
- Заклинание искажает ткань реальности — вы получаете штраф -1 на чтение заклинаний, пока не подготовите их снова.
- Прочитанное заклинание стирается из памяти. Вы не можете использовать его вновь, пока не подготовите заклинания.
- Заметьте, что поддержка длительных заклинаний накладывает штраф на броски заклинаний.



Подготовка заклинаний

Когда вы **проводите около часа за изучением книги заклинаний**, вы:

- Теряете все подготовленные заклинания.
- Готовите новые; их уровни в сумме не могут превышать ваш уровень +1.
- Готовите фокусы. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.



Книга заклинаний

Вы выучили несколько заклинаний и записали их к себе книгу. Вы начинаете игру с тремя заклинаниями первого уровня и всеми фокусами. Получив новый уровень, вы записываете в книгу новое заклинание вашего уровня или ниже. Книга заклинаний имеет вес 1.



Защита от заклинаний

Вы можете прервать любое длительное заклинание и использовать остаточную энергию для защиты от атаки. Заклинание заканчивает действовать, а вы вычитаете его уровень из нанесённого вам урона.



Ритуал

Если вы **используете энергию места силы для сотворения могущественной магии**, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны ________.
- Вам нужна помощь от ________
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете ________.
- Вам нужно снять зачарование, чтобы сделать это.

Раса



Эльф
Волшебство у вас в крови. Считайте обнаружить магию фокусом.



Человек
Вы можете творить одно жреческое заклинание как заклинание мага.



Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 7+СИЛ | Текущая

Книга заклинаний (вес 1)
Пайки (5 исп., вес 1)

Выберите свою защиту:

- ☐ **Кожаная броня** (броня 1, вес 1)
- ☐ **Сумка книг** (на 5 исп., вес 2)
  3 целительных зелья

Выберите своё оружие:

- ☐ **Кинжал** (рука, вес 1)
- ☐ **Посох** (*взмах меча*, двуручное, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ **Целительное зелье** (вес 0)
- ☐ **3 противоядия** (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов. Также с новым уровнем вы получаете заклинание в книгу.

☐ **Талант**
Выберите заклинание. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

☐ **Усиление магии**
Когда вы ***творите заклинание***, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать ещё и один из этих эффектов:
- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

☐ **Что написано пером**
Если вы ***копаетесь в памяти*** **на предмет сведений о том, о чём остальные не имеют даже понятия**, получите +1.

☐ **Всезнайка**
Когда **персонажи других игроков приходит к вам за советом**, изложите им своё мнение по вопросу. Если они последуют вашему совету, то получают +1 на следующий ход, а вы записываете опыт.

☐ **Знаток чар**
Если у вас есть **возможность провести определенное время за изучением волшебного предмета** (в безопасности), можете спросить ведущего, как этот предмет действует. Он ответит вам честно.

☐ **Расширенная книга заклинаний**
Добавьте в книгу новое заклинание из списка любого класса.

☐ **Логика**
Когда вы **анализируете окружающую среду с помощью чистой дедукции**, можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР.

☐ **Волшебный оберег**
Пока у вас есть хотя бы одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +2 к броне.

☐ **Отражение заклинаний**
Когда вы **пытаетесь отразить волшебное заклинание**, которое в ином случае вас заденет, укажите одно из приготовленных заклинаний и используйте его энергию для защиты: бросьте+ИНТ. ✷ На 10+ вы успешно блокируете заклинание и оно не действует на вас. ✷ На 7-9 вы тоже отражаете магию, однако использованное заклинание стирается у вас из памяти. Блок защищает лишь вас; если у магии были другие цели, она действует на них, как обычно.

☐ **Быстрое обучение**
Когда вы **видите какое-то волшебное заклинание в действии**, спросите у ведущего его название и эффекты. Вы получаете +1, если действуете, активно пользуясь полученными сведениями.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ **Мастер**
Требуется: Талант
Выберите одно заклинание в дополнение к тому, что дал вам талант. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

☐ **Великое усиление магии**
Заменяет: Усиление магии
Когда вы ***творите заклинание***, ✷ на 10+ можете выбрать один вариант из списка последствий на 7-9. В таком случае вы можете также выбрать один из вариантов, указанных ниже. ✷ На 12+ вы можете выбрать эффект ниже, ничем не жертвуя:
- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

☐ **Душа чар**
Требуется: Знаток чар
Если у вас **есть возможность провести некоторое время в месте силы** (в безопасности), **и волшебный предмет**, вы можете зарядить этот предмет, так что он станет действовать сильнее. Ведущий определит, в чём именно это выражается.

☐ **Железная логика**
Заменяет: Логика
Когда вы **анализирете окружение с помощью чистой дедукции**, можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР. На 12+ можете задать ведущему любые три вопроса, не обязательно из списка.

☐ **Волшебная броня**
Заменяет: Волшебная защита
Пока у вас есть хоть одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +4 к броне.

☐ **Поле отражения**
Требует: Отражение заклинаний
Вы можете отражать заклинания от видимых союзников, как и от себя самого. Если заклинание направлено на нескольких союзников, вы должны делать нужные броски отдельно для каждого.

☐ **Нити марионетки**
Когда вы **контролируете чьи-то действия магически**, впоследствии цель магии не помнит, что вы заставляли её делать, и не держит на вас зла.

☐ **Энергия заклинания**
Когда вы **наносите урон существу**, можете усилить его — завершите одно из длительных заклинаний и добавьте его уровень к нанесённому урону.

☐ **Собственная сила**
Если у вас **есть время и компоненты для магического обряда**, можете создать собственное место силы. Опишите ведущему, какой силой вы планируете его наделить, и каким образом вы привязываете эту силу к месту. Ведущий, в свою очередь, называет вам один вид существ, которых привлекает ваша работа.

☐ **Незримая связь**
Вы умеете создавать незримую связь с другим существом (добровольцем, или обездвиженной жертвой). Нужно лишь провести некоторое время с объектом чар, после чего вы сможете чувствовать то, что чувствует цель, и изучать обстановку вокруг цели, невзирая на расстояние между вами. Если связь создана с добровольцем, то он может общаться с вами, будто вы находитесь в одной комнате.

Фокусы

Каждый раз, подготавливая заклинания, вы готовите и фокусы тоже. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

☐ Свет *фокус*

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать волшебный свет, по яркости равный свету факела. От пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё в точности как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует, пока вы рядом с предметом.

☐ Незримый слуга *фокус* *длительное*

Вы создаёте невидимый волшебный механизм, который не умеет ничего, кроме как переносить предметы. Его нагрузка равна 3, и он несёт всё, что вы ему дали. Он не может поднимать предметы сам, может только переносить то, что вы ему дали. Предметы, которые несёт незримый слуга, со стороны выглядят как плывущие по воздуху в нескольких шагах от вас. Если незримый слуга получает хоть сколько-нибудь урона или оказывается слишком далеко от вас, то он немедленно исчезает, роняя все предметы, которые несёт. Иначе незримый слуга существует до тех пор, пока вы не прекратите поддерживать заклинание.

☐ Представление *фокус*

Вы показываете небольшие фокусы, жалкое подобие заклинаний. Если при чтении вы касаетесь предмета, вы можете слегка изменить его вид: сделать чистым или грязным, охладить или нагреть, изменить вкус, запах или цвет. Если вы читаете заклинание, не касаясь предмета, то можете создавать небольшие иллюзии — не больше себя самого. Эти иллюзии довольно топорные и никого не одурачат, только развлекут.

Заклинания 1 уровня

☐ Разговор с духами *призыв*

Назовите духа, с которым хотите поговорить (или оставьте это на долю ведущего). Вы призываете его с родного плана, достаточно близко к вам, чтобы поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос, который вы зададите, в меру своих способностей.

☐ Обнаружить магию *прорицание*

Одно из ваших чувств на короткое время получает возможность ощущать магию. Ведущий скажет, что волшебного находится неподалёку.

☐ Волшебная стрела *воплощение*

С ваших пальцев срываются заряды чистой энергии волшебства. Вы наносите 2к4 урона одной цели.

☐ Очаровать персону *зачарование* *длительное*

Человек (в широком смысле этого слова, не зверь и не монстр), которого вы коснулись, читая заклинание, считает вас лучшим другом, пока не получит урон или вы своими действиями не убедите его в обратном.

☐ Невидимость *иллюзии* *длительное*

Коснитесь союзника, и он станет невидимкой для всех. Заклинание действует, пока вы его не развеете или пока цель не атакует кого-то. До этого момента вы не можете творить заклинания вообще.

☐ Телепатия *прорицание* *длительное*

Вы можете создать телепатическую связь с другим человеком, коснувшись его; это позволит вам разговорить с ним мысленно. В один момент времени вы можете поддерживать телепатическую связь только с одним человеком.

☐ Тревога

Читая заклинание, обойдите по периметру участок земли. Когда любое существо войдёт внутрь очерченного круга, заклинание даст вам об этом знать; даже если вы спите, оно вас разбудит. Тревога будут действовать, пока вы вновь не возьмётесь подготавливать заклинания.

Заклинания 3 уровня

☐ Развеять магию

Это заклинание атакует другое, действующее рядом с вами заклинание или волшебный эффект из иного источника. Слабые заклинания заканчиваются, сильная магия слабеет или прекращается, пока вы рядом.

☐ Видеть сквозь время *прорицание*

Прочитав заклинание, загляните в чашу с водой, зеркало или другую отражающую поверхность. Ведущий опишет видение: мрачное событие, которое непременно произойдёт, если вы не вмешаетесь. Увиденное должно содержать подсказку, как избежать подобного развития событий. Уж извините, но знамения, что все будут жить долго и счастливо и умрут в один день, бывают редко.

☐ Огненный шар *воплощение*

Вы создаёте могучий шар пламени, который поражает вашу цель и всех, кто находится рядом: он наносит 2к6 игнорирующего броню урона.

☐ Двойник *длительное*

Читая это заклинание, коснитесь другого существа: вы принимаете его облик. Ваши физические характеристики копируюи его, но память и манера поведения остаются. Вы возвращаетесь в свой обычный облик, когда получаете урон или когда сами прекращаете поддерживать это заклинание. Пока это заклинание действует, вы не можете использовать классовые ходы мага.

☐ Зеркальное отражение *иллюзии*

Вы создаёте иллюзорный образ себя самого. Если вас атакуют, бросьте 1к6. Если выпадает 4, 5 или 6, удар приходится на иллюзию, которая тут же рассеивается, и действие заклинания заканчивается.

☐ Сон *зачарование*

После прочтения этого заклинания, 1к4 видимых вам противника засыпают. Ведущий скажем, кто именно. Сон действует лишь на существ, способных заснуть. Просыпаются они от того же, что и обычные спящие: громких звуков, прикосновений, боли.

Заклинания 5 уровня

Клетка *воплощение длительное*

Вы заключаете цель в клетку из магической энергии. Ни одно существо не может ни попасть в клетку, ни выйти из неё. Клетка существует, пока вы не прочитаете другое заклинание или не развеете это. Пока заклинание действует, вы должны всегда держать клетку в поле зрения, а заключённое в ней существо слышит ваши мысли.

Планарная связь *прорицание*

Вы задаёте вопрос существу с другого плана. Вы должны уточнить, какому именно — назвать план, вид существа, или его имя. Вы создаёте двусторонний канал связи с существом; он моет быть оборван в любой момент времени по вашему желанию или желанию существа.

Превращение *зачарование*

- Касаясь существа, вы полностью меняете его облик на тот, который представите. Облик сохраняется, пока вы не прочитаете какое-нибудь заклинание. Опишите облик, включая любые изменения характеристик, преимущества и слабости, обусловленные физическим строением. Ведущий назовёт одно или несколько последствий из списка ниже:
- Новый облик будет нестабильным и не сохранится надолго
- Перемена затронет также и разум существа
- У облика есть неожиданные преимущества и/или слабости

Призвать монстра *призыв длительное*

Вы призываете монстра, который помогает вам, чем может. Управляйте им, как своим персонажем. Ему доступны лишь основные ходы, его ОЗ равны 1, модификаторы характеристик — +1, и он использует ваш базовый урон. Он также обладает 1к6 особенностями на ваш выбор:

- модификатор одной из характеристик монстра равен +2, а не +1;
- ему не свойственно безрассудство;
- он наносит 1к8 урона;
- у него крепкая связь со своим планом: +2 к ОЗ за каждый ваш уровень;
- у него есть какое-то физическое преимущество.

В зависимости вашего выбора, ведущий скажет, что вы вызвали. Существо остаётся в плане вашей реальности, пока не умрёт или вы не изгоните его. Пока заклинание активно, вы получаете -1 на все заклинания.

Заклинания 7 уровня

На всякий случай *воплощение*

Выберите заклинание 5-го уровня или ниже, и опишите условия, использовав не больше слов, чем ваш уровень. Заклинание сработает, когда эти условия возникнут или когда вы захотите — что случиться первым. Бросок чтения делать не нужно. У вас может быть только одно приготовленное так заклинание; если вы приготовите другое, новое заменит старое.

Истинное зрение *прорицание длительное*

Вы видите истинный облик вещей. Заклинание действует, пока вы не развеете его или не солжёте. Пока оно в силе, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

Путь сквозь тени *иллюзии*

Вы превращаете тень в портал. Опишите место, использовав не больше слов, чем ваш уровень. После этого вы и любой союзник, присутствовавший при чтении, шагнув в портал, оказывается в описанном месте. Каждый союзник может использовать портал лишь однажды.

Облако-убийца *призыв длительное*

Из-за Чёрных Врат Смерти вы призываете облако тумана, которое заполняет окружающее пространство. Любое существо, получившее урон в этой зоне, прибавляет к нему ещё 1к6 (сквозь броню). Туман висит, пока вы видите затронутую им область, или пока вы его не развеете.

Подчинение *зачарование длительное*

Вы подчиняете разум другого касанием. Вы получаете запас 1к4 и можете потратить его один к одному, чтобы заставить цель (одно на выбор):

- произнести несколько слов на ваш выбор;
- отдать вам что-то, что она держат;
- атаковать указанную вами цель определённым способом;
- правдиво ответить на один вопрос.

Если цель получает урон, вы теряете 1 запас. Когда он иссякнет, заклинание закончится. Пока заклинание в силе, вы не можете читать другие.

Заклинания 9 уровня

Предупреждение *прорицание*

Опишите событие. Если оно произойдёт, то ведущий скажем вам об этом, как бы далеко от эпицентра события вы не находились. По желанию вы можете видеть происходящее, будто присутствуете лично. Только одно предупреждение может быть активно в один момент времени.

Тюрьма души

Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Существо осознаёт, что заперто, но на него всё ещё можно влиять с помощью магии, переговоров и подобного. Все броски ходов против пойманного существа получают бонус +1. Вы можете освободить душу в любой момент, однако вновь запечатать в камень когда-то освобожденную душу нельзя.

Убежище *воплощение длительное*

Вы создаёте здание из чистой магии. Это может быть как дворец, так и шалаш. В любом случае оно непроницаемо для немагического урона. Строение существует, пока вы не покинете его или не рассеете заклинание.

Идеальный призыв *призыв*

Рядом с вами появляется существо. Назовите, какое именно существо, или кратко опишите его тип. Перед вами появится названное существо или существо названного типа соответственно.

Антипатия *зачарование*

Назовите цель заклинания, а также тип существа или одно мировоззрение. Оказавшись в поле зрения цели, существа указанного вида или мировоззрения немедленно убегают. Это продолжается, пока вы находитесь рядом с целью или пока не развеете заклинание. Пока заклинание действует, вы получаете -1 на все броски заклинаний.



ВОР

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Полурослик: *Феликс, Сорока, Мышь, Весельчак, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук.*
Человек: *Воробей, Шило, Джек, Марло, Хитрюга, Крыса, Прыщ, Скромник, Фарли*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ТЕЛО: гибкое, жилистое, дряблое

ГЛАЗА: бегающие, глаза преступника

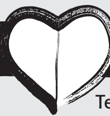
ВОЛОСЫ: капюшон, растрёпанные, короткая стрижка

ОДЕЖДА: тёмная, модная, обычная

Броня



ОЗ



Макс. 6+Телосложение

Текущие

Урон



Мировоззрение

☐ Хаотичное
Бросьтесь навстречу опасности безо всякого плана.

☐ Нейтральное
Действуйте скрытно, проникайте в нужные вам места незаметно.

☐ Злое
Если вы в опасности или вам грозит наказание, ищите козла отпущения.

☐ ______________

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(–), 9(–), 8(-1)

Характеристика	Сокращение	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1 ☐
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1 ☐
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1 ☐
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1 ☐
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1 ☐
Харизма	ХАР	Изуродован -1 ☐

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

Я стащил кое-что у ____________.

____________ прикрывает мне спину, когда пахнет жареным.

У ____________ есть компромат на меня.

____________ и я крутим кое-какую аферу.

Основные ходы

☒ **Специалист по ловушкам**
Когда вы **внимательно исследуете опасное место**, бросьте+ЛОВ. ✷ На 10+ получите запас 3. ✷ На 7-9 — запас 1. Пока вы исследуете местность, вы можете потратить его, чтобы задать следующие вопросы:
- Есть ли здесь ловушка, и что заставит её сработать?
- Что сделает ловушка, если сработает?
- Что ещё интересного тут спрятано?

☒ **Ловкость рук**
Когда вы **запускаете руку в чей-то карман или обезвреживая ловушку**, бросьте+ЛОВ. ✷ На 10+ у вас всё получается. ✷ На 7-9 — тоже, но вы либо вызываете подозрения, либо подвергаетесь опасности, либо должны пожертвовать чем-то. Ведущий назовёт два из этих последствий; выберите одно.

☒ **Удар в спину**
Когда вы **атакуете в ближнем бою беззащитного или застигнутого врасплох врага**, можете выбрать: нанести урон, как обычно, или сделать бросок+ЛОВ. ✷ На 10+ выберите два пункта из списка. ✷ На 7-9 — один.
- Враг не связывает вас ближним боем.
- Вы наносите дополнительные 1к6 урона.
- Вы получаете +1 к следующему ходу для себя или союзника.
- Вы уменьшите его броню на 1 до тех пор, пока он её не починит.

☒ **Гибкая мораль**
Когда **кто-то пытается определить ваше мировоззрение**, можете назвать любое.

☒ **Отравитель**
Вы умеете хранить и применять яды. Выберите один яд из списка ниже: вы можете использовать его без вреда для себя, и получаете три его дозы на первом уровне. Также вы можете сварить 3 дозы этого яда бесплатно при наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы. Есть яды для приёма внутрь, их добавляют в еду или питьё цели. Контактному яду нужно коснуться тела, например, с помощью клинка.
- Тагитовое масло (принимать внутрь): цель погружается в дрёму.
- Кроволист (контактный): цель получает штраф -1к4 к урону, пока не вылечится.
- Златокорень (принимать внутрь): отравленный сочтёт своим союзником следующее существо, которое увидит, пока что-то не заставит цель изменить мнение.
- Змеиные слёзы (контактный): Каждый, кто наносит урон жертве этого яда, делает два броска урона и выбирает лучший результат.

Раса

☐ **Полурослик**
Когда вы **атакуете дальнобойным оружием**, то получаете бонус к урону +2.

☐ **Человек**
Вы профессионал. Когда вы ***копаетесь в памяти*** **насчёт вещей, связанных с преступлениями, или** ***изучаете обстановку*** **в похожей ситуации,** то получаете +1 к броску.

☐ ______________

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 9+СИЛ | Текущая

Пайки (5 исп., вес 1)
Кожаный доспехом (броня 1, вес 1)
3 использования выбранного **яда**
10 монет

Выберите своё оружие:

- ☐ **Кинжал** (рука, вес 1)
  Короткий меч (*взмах меча*, вес 1)
- ☐ **Рапира** (*взмах меча*, точное, вес 1)

Выберите дальнобойное оружие:

- ☐ **3 метательных кинжала** (метательное, близко, вес 0)
- ☐ **Потрёпанный лук** (близко, вес 2)
  Колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ **Снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
- ☐ **Целительное зелье** (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ Подлый удар
Если вы **используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное***, ваш удар в спину получает бонус 1к6 к урону.

☐ Осторожность
Когда вы **используете свои умения *специалиста по ловушкам***, то всегда получаете 1 запас дополнительно, даже на 6-.

☐ Вкус к роскоши
Когда вы **хвастаетесь самой ценной из своих вещей**, выберите кого-то из наблюдателей. Он сделает всё, чтобы заполучить вашу вещь или похожую.

☐ Первый выстрел
Вас не застать врасплох. Даже когда враг нападает неожиданно, вы действуете первым.

☐ Мастер-отравитель
Применив яд однажды, вы не подвергаете себя риску, используя его повторно, и добавляете его к числу ядов, которыми умеете пользоваться.

☐ Отравить
Вы заставите самый капризный яд работать, даже на острие булавки. Если вы умеете пользоваться ядом, который необходимо принимать внутрь, то вы можете нанести его на клинок без потери эффекта.

☐ Зельевар
При наличии времени на сбор материалов, и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым раньше пользовались.

☐ Везучий гадёныш
Когда **противники превосходят вас числом**, вы получаете +1 к броне.

☐ Полезные связи
Когда вы **просите о чём-то представителей местного преступного мира**, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ кто-то готов вас выручить. ✷ На 7-9 придётся обойтись чем-то похожим, или за вами остаётся должок.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ Грязная драка
Заменяет: Подлый удар
Когда **вы используете оружие с дальностью *рука* или свойством *точное***, ваш удар в спину получает бонус 1к8 к урону, а другие атаки — +1к4.

☐ Огромная осторожность
Заменяет: Осторожность
Когда вы **используете свои умения *специалиста по ловушкам***, то всегда получаете 1 запас дополнительно, даже на 6-. На 12+ вы получаете запас 3, и в следующий раз, когда вы окажетесь в нескольких шагах от ловушки, ведущий скажет, что делает эта ловушка, на что она реагирует, кто установил её и как вы можете использовать её с толком.

☐ Алхимик
Заменяет: Зельевар
При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым раньше пользовались. Также вы можете описать действие яда, который хотите создать. Сделать это можно всегда, но ведущий поставит одно или несколько условий:
- Яд работает только в определённых условиях.
- Вы можете создать только слабое подобие того, что задумали.
- Он действует не сразу.
- У него есть очевидное побочное действие.

☐ Очень везучий гадёныш
Заменяет: Везучий гадёныш
Вы получаете +1 к броне. Когда **противники превосходят вас числом**, этот бонус вырастает до +2.

☐ Уклонение
Когда, ***спасаясь от угрозы*, вы получаете 12+,** вам не просто удаётся спастись, вы делаете это с блеском! Ведущий даст вам шанс порисоваться, показать мастерство, или получить преимущество в будущем.

☐ Твёрдая рука, острый глаз
Вы можете *дать залп*, метнув оружие ближнего боя. Что брошено, то потеряно (по крайней мере, пока вы это не подберёте): на 7-9 выбрать трату боезапаса вы не можете.

☐ Пути отхода
Когда вы **в гуще событий и пора уносить ноги**, назовите путь отхода, которым вы воспользуетесь и бросьте+ЛОВ. ✷ На 10+ вы благополучно сбегаете. ✷ На 7-9 побег вам чего-нибудь, да стоит: придётся что-то оставить или, наоборот, взять с собой. Ведущий скажет, что. Или вы можете отказаться от мыслей о побеге и остаться.

☐ Маскировка
При наличии времени и нужных материалов, вы можете замаскироваться под любое существо вашей комплекции. Действия могут вас выдать, но лицо — никогда.

☐ Ограбление
Когда вы **тщательно планируете кражу чего-либо**, назовите вещи, которые планируете стащить, и задайте ведущему приведённые ниже вопросы. Когда вы и ваши союзники действуете согласно ответам, то получают +1 на следующий ход.
- Кто заметит отсутствие этой вещи?
- Какое наше основное препятствие?
- Кто будет пытаться её вернуть?
- Кто ещё хочет её заполучить?



ДРУИД

ИМЯ | **УРОВЕНЬ** | **ОПЫТ**

Эльф: *Гикоракс, Этанви, Синатель, Деманор, Менолиир, Митралан, Таэрос, Эгор*
Человек: *Элана, Обелис, Герран, Сиула, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибель, Нильс, Вей*
Полурослик: *Таннер, Данстан, Роуз, Иви, Робард, Мэб, Файстль, Пак, Энн, Сира*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ГЛАЗА: мудрые, дикие, пронзительные

ВОЛОСЫ: меховой капюшон, спутанные волосы, косички

ОДЕЖДА: ритуальное одеяние, удобная одежда из кожи, потрёпанная шкура

Броня



ОЗ



Макс. 6+Телосложение | Текущие

Урон



Мировоззрение

☐ **Хаотичное**
Уничтожьте символ цивилизации.

☐ **Доброе**
Помогите кому-либо или чему-либо вырасти.

☐ **Нейтральное**
Ликвидируйте угрозу, чья сущность противна природе.

☐ ____________________

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(—), 9(—), 8(-1)

Характеристика	Сокращение	Состояние
Сила	СИЛ	☐ Ослаблен -1
Ловкость	ЛОВ	☐ Шатается -1
Телосложение	ТЕЛ	☐ Болен -1
Интеллект	ИНТ	☐ Оглушён -1
Мудрость	МДР	☐ Ошеломлён -1
Харизма	ХАР	☐ Изуродован -1

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

__________ пахнет как добыча, а не как охотник.

Духи говорят, что __________ угрожает огромная опасность.

Я показал __________ тайный обряд земель.

Мы с __________ вкусили крови друг друга. Это связало нас.

Основные ходы

☒ **Дитя земли**
Сильные и древние духи местности, где вы обучались магии, отметили вас как своего. Куда бы вы не отправились, они остаются с вами и позволяют принимать свой облик. Выберите один вариант из списка ниже. Это земля, с которой у вас есть гармоничная связь. Превращаясь, можете принять облик любого животного из выбранной местности:

- ☐ Великий лес
- ☐ Шепчущие равнины
- ☐ Бескрайняя пустыня
- ☐ Зловонные топи
- ☐ Устье реки
- ☐ Подземные глубины
- ☐ Сапфировые острова
- ☐ Открытое море
- ☐ Облачные горы
- ☐ Ледяной север
- ☐ Выжженная пустошь

Выберите метку: черту внешности, которая выдаёт в вас дитя земли и свидетельствует о вашей связи с духами. Это может быть черта, присущая животному, вроде пятен леопарда или рогов, или что-то иное: волосы, похожие на листья, блестящие как лёд глаза. Какой бы облик вы не принимали, метка остаётся.

☒ **Язык Духов**
Хрюканье, лай, чириканье — голоса диких животных вам понятны, как человеческая речь. Вы можете понять любое животное, обитающее в ваших землях или чью сущность вы постигли.

☒ **Превращение**
Когда вы **взываете к духам, чтобы изменить с их помощью свой облик**, бросьте+МДР. ✷ На 10+ вы получаете запас 3. ✷ На 7-9 — запас 2. ✷ При провале вы получаете последствия, который назовёт ведущий, и, несмотря ни на что, запас 1.

Можете стать любым животным, которое водится в ваших землях или чью сущность вы постигли: вы оборачиваетесь (вместе со всеми вещами) представителем этого вида, и перенимаете его сильные и слабые стороны: когти, крылья, жабры, умение дышать под водой (и неумение дышать воздухом). Ваши характеристики остаются, хотя условия для ряда ходов будет сложнее создать: домашней кошке с огром не тягаться. Ведущий также назовёт один или несколько ходов, доступных вашему новому обличью. Потратьте один запас, чтобы сделать такой ход. Когда запас иссякнет, вы обернетесь обратно. Это можно сделать и раньше, потратив весь оставшийся запас.

Раса

☐ **Эльф**
В ваших жилах течёт сок мирового древа. Великий лес — всегда ваша земля, с какими бы другими землями вы не избрали связь.

☐ **Человек**
Именно люди приручили животных, создав прочную связь с их родом. Вы можете превратиться (помимо прочего) в любое домашнее животное.

☐ **Полурослик**
Вы поёте целительные песни весенних ручьёв. Когда вы разбиваете лагерь, вы и ваши союзники лечите +1к6 здоровья.

☐ ____________________

☒ **Природа питает**
Вам не нужно есть или пить. Если в ходе сказано «используйте паёк», не обращайте на это внимания.

☒ **Постижение сущности**
Когда вы **проводите какое-то время за изучением духа животного**, можете добавить его вид к числу тех, в кого вы умеете превращаться.

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 6+СИЛ Текущая

Символ вашей земли — опишите его (вес 0)

Пайки (5 исп., вес 1)

Выберите свою защиту:

- ☐ **Доспехи из шкур** (броня 1, вес 1)
- ☐ **Деревянный щит** (броня +1, вес 1)

Выберите своё оружие:

- ☐ **Дубинка** (*взмах меча*, вес 2)
- ☐ **Посох** (*взмах меча*, двуручное, вес 1)
- ☐ **Копьё** (*взмах меча*, метательное, близко, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ **Снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
- ☐ **Припарки и травы** (2 исп., вес 1)
- ☐ **Табак полуросликов** (вес 0)

Типичные ходы животных

Стайные охотники
- Призвать стаю
- Повалить их на землю

Летающие создания
- Сбежать в небо
- Поднять врага в воздух

Мощные звери
- Затоптать их
- Прорваться

Ядовитые
- Отравить
- Отпугнуть

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ Брат охотника
Выберите один ход из буклета следопыта.

☐ Выживает сильнейший
В обличии любого опасного животного ваш урон возрастает до 1к8.

☐ Шёпот духов
Когда вы **хорошо изучили духов местности, и взываете к ним**, бросьте+МДР. Вам будет послано видение, важное для вас, ваших союзников и духов рядом. ✷ На 10+ видение ясное и полезное. ✷ На 7-9 — туманное и невнятное. ✷ При провале видение печалит, пугает, или ранит вас. Ведущий опишет, что вы увидели. Получите -1 на следующий ход.

☐ Кожа-кора
Вы получаете +1 к броне, если ваши ступни касаются земли.

☐ Глаза тигра
Оставив метку на теле животного (глиной, грязью, или кровью), вы обретаете способность видеть его глазами независимо от расстояния между вами. Чтобы создать новую метку, необходимо избавиться от старой.

☐ Укрытие
Когда вы **в обличии животного получаете урон**, можете вернуться в свой истинный облик, и отменить нанесённый урон.

☐ Голоса неживого
Вашему взору доступны духи песка, камней и морских волн. Вы можете применять *превращение*, *язык духов* и *постижение сущности* к неодушевлённым природным предметам (камням, растениям и существам, сделанным из них). Обличия того, кто слышит голоса неживого, могут быть точными копиями вещей, в которые он превращается, или в них могут угадываться очертания фигуры друида.

☐ Мастер превращений
Когда вы ***превращаетесь***, выберите характеристику: пока вы находитесь в этом обличье, то получаете +1 на все броски с этой характеристикой. Ведущий, в свою очередь, тоже выбирает одну из ваших характеристик: вы получаете -1 на все броски с ней, пока находитесь в этом обличье.

☐ Властелин стихий
Когда вы **взываете к духам стихий огня, воды, земли или воздуха**, чтобы они исполнили ваше поручение, бросьте+МДР. ✷ На 10+ выберите два варианта из списка ниже. ✷ На 7-9 выберите один. ✷ При провале ваш призыв оборачивается каким-либо катаклизмом.
- ◆ Духи исполняют вашу просьбу.
- ◆ Вы не платите цену, которую требует Природа.
- ◆ Вы сохраняете контроль.

☐ Равновесие
Когда вы **наносите урон**, то получаете равновесие 1. Касаясь кого-то и взывая к духам жизни, можете потратить равновесие, чтобы исцелить цель. Каждая единица равновесия позволяет исцелить 1к4 ОЗ.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ Свободный от обличий
Когда вы ***превращаетесь***, бросьте 1к4 и прибавьте это число к запасу.

☐ Танец двойника
Вы научились *постигать сущность* индивидов — людей, эльфов и других — чтобы принять их обличье. Можете скрыть свою метку, но тогда у вас -1 ко всем броскам, пока не вернётесь в стартовый облик.

☐ Кровь за кровь
Заменяет: Выживает сильнейший

Когда вы **в обличии любого опасного животного**, ваш урон возрастает до к10.

☐ Сон друида
Взяв этот ход, вы можете создать гармоничную связь с новой землёй, если проведёте там некоторое время в покое и безопасности. Сделать это можно лишь один раз, и ведущий скажет, сколько времени это займёт и какова будет цена. С этого момента вы — дитя и этой земли тоже.

☐ Язык мира
Требуется: Язык неодушевлённого

Вашему взору доступны лекала, по которым создан мир. Вы можете применять ходы *говорить с духами*, *постичь сущность*, *превращение* по отношению к первородным элементам: огню, воде, воздуху и земле.

☐ Сестра ловчего
Выберите один ход следопыта.

☐ Гений превращений
Требуется: Мастер превращений

Когда вы ***превращаетесь***, можете поднять свою броню на 1 или повысить наносимый урон на 1к4. Выберите одно, когда *превращаетесь*.

☐ Химера
Вы можете принять обличье существа, состоящего из частей тела разных животных (до трёх). Например, медведя с орлиными крыльями и головой барана. Части каждого животного дают вам особый ход. В остальном химера подчиняется тем же правилам, что другие облики.

☐ Власть над погодой
Когда **на восходе персонаж находится под открытым небом**, ведущий спросит вас, какая сегодня будет погода. Ответьте, и сказанное сбудется.



ЖРЕЦ

ИМЯ | УРОВЕНЬ | ОПЫТ

Гном: *Дарга, Эльфар, Герда, Рургош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сиггруг, Фрея*
Человек: *Уэсли, Бринтон, Джон, Сара, Хоторн, Элис, Кларк, Ленора, Пётр, Далия, Кармин*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ГЛАЗА: добрые, проницательные, грустные

ВОЛОСЫ: тонзура, странная причёска, бритый(ая)

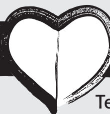
ОДЕЖДА: длинная сутана, церемониальные одежды, самая обычная одежда

ТЕЛО: худое, угловатое, дряблое

Броня



ОЗ



Макс. 8+Телосложение — Текущие

Урон



Мировоззрение

☐ **Доброе**
Исцелите другого, несмотря на опасность.

☐ **Законное**
Следуйте заветам божества или церкви, несмотря на опасность.

☐ **Злое**
Навредите другому, чтобы доказать мощь своей церкви или бога.

☐ ______________

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(—), 9(—), 8(-1)

Характеристика	Модификатор	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1 ☐
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1 ☐
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1 ☐
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1 ☐
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1 ☐
Харизма	ХАР	Изуродован -1 ☐

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

__________ оскорбил(а) моё божество. Я не доверю ему/ей.

__________ хороший, верующий человек. Я доверяю ему/ей полностью.

__________ балансирует на грани, но я буду его/её ангелом-хранителем.

Я пытаюсь обратить __________ в мою веру.

Основные ходы

☒ **Божество**
Вы служите и поклоняетесь божеству, которое дарует вам заклинания. Дайте ему или ей имя (скажем, Гельферт, Сакеллус, Зорика или Крагон Суровый) и выберите домен божества:

- ☐ Исцеление и восстановление
- ☐ Кровавые битвы
- ☐ Цивилизация
- ☐ Знание и то, что сокрыто
- ☐ Униженные и забытые
- ☐ Те, Кто Спит в Глубинах

Выберите принципы своей религии:

- ☐ Религия проповедует святость страданий. **Ваша заповедь: мученичество.**
- ☐ Религия — закрытый культ. **Ваша заповедь: тайные знания.**
- ☐ Религия практикует жертвоприношения. **Ваша заповедь: подношения.**
- ☐ В этой религии бой — лучшее испытание. **Ваша заповедь: личная победа.**

☒ **Знак свыше**
Когда вы **следуете заветам своей веры**, бог посылает вам полезное знание или иной дар, связанный со своим доменом. Ведущий сообщит, что именно.

☒ **Молитва**
Когда вы **проводите около часа в спокойной молитве своему божеству**, никем и ничем не прерываемые, вы:

- Теряете все ниспосланные вам на данный момент заклинания.
- Получаете новые заклинания на выбор. Сумма их уровней не должна превышать ваш уровень+1, и ни одно не может быть уровнем выше вашего.
- Подготавливаете все ваши псалмы. При подсчёте суммы уровней заклинаний они не учитываются.

☒ **Сотворить заклинание**
Когда вы **творите жреческое заклинание**, бросьте+МДР. ✷ При успехе у вас получается. ✷ На 10+ заклинание остаётся при вас. ✷ На 7–9 выберите одно:
Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложной ситуации. Ведущий сообщит подробности.
Применение магии отдаляет вас от божества — у вас -1 на все броски сотворения заклинаний до следующей молитвы.
После сотворения заклинания божество забирает его у вас. Чтобы использовать его снова, нужно провести около часа в *молитве*. Заметьте, что поддержка длительных заклинаний иногда накладывает штраф на ваши броски заклинаний.

Раса

☐ **Гном**
Вы и камень — одно целое. *Помолившись*, вы получаете особый псалом: Глас бессловесных, — но общаться он позволяет только с духами камня.

☐ **Человек**
Ваша вера поощряет широту интересов. Выберите одно заклинание мага. Вы получаете его и творите, как заклинание жреца.

☐ ______________

☒ **Изгнание нежити**
Когда вы **поднимаете символ своей веры и взываете к божеству**, бросьте+МДР. ✷ На 7+ живые мертвецы не могут приблизиться к вам, пока вы молитесь и сжимаете святой символ. Разумная нежить, однако, способна портить вам жизнь издалека. ✷ На 10+ вы также ошеломляете разумную нежить на несколько мгновений, а неразумную обращаете в бегство. Враждебное поведение сводит эффект на нет.

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 10+СИЛ | Текущая

Символ божества — опишите его (вес 0)

Пайки (5 исп., вес 1)

Выберите свою защиту:

- ☐ **Кольчуга** (броня 1, вес 1)
- ☐ **Щит** (+1 к броне, вес 2)

Выберите своё оружие:

- ☐ **Боевой молот** (*взмах меча*, вес 1)
- ☐ **Палица** (*взмах меча*, вес 1)
- ☐ **Посох** (*взмах меча*, двуручное, вес 1)
  Бинты (вес 0)

Выберите одно:

- ☐ **Снаряжение авантюриста** (вес 1)
  Пайки (5 исп., вес 1)
- ☐ **Целительное зелье** (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ **Избранник**
Выберите одно заклинание. Когда божество ниспосылает его вам, считайте, что уровень этого заклинания меньше на 1.

☐ **Воодушевление**
Когда вы **исцеляете кого-то**, он получает +2 к следующему броску урона.

☐ **Между жизнью и смертью**
Когда **кто-то делает при вас *последний вздох***, он получает +1 к броску.

☐ **Безмятежность**
Когда вы ***творите заклинание***, игнорируйте первый штраф -1 за уже действующие.

☐ **Первая помощь**
Исцелить лёгкие раны является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

☐ **Божественное вмешательство**
Помолившись, вы получаете запас 1 (теряя весь старый запас). Когда **вы или союзник получаете урон**, можете воззвать к божеству за 1 запас. Оно как-то вмешается (порыв ветра, вспышка света), и цель урона не получит.

☐ **Покаяние**
Когда вы, **получая урон, принимаете боль с готовностью и радостью**, можете согласиться на дополнительный 1к4 урона (сквозь броню), чтобы получить +1 на сотворение следующего заклинания.

☐ **Усиление**
Когда вы ***творите заклинание***, на 10+ можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7—9. В таком случае выберите вдобавок один из этих эффектов:
- Действенность заклинания удваивается
- Количество целей заклинания удваивается

☐ **Мольба об указании пути**
Когда вы **жертвуете божеству что-то ценное и *молитесь***, чтобы оно указало вам путь, божество говорит, что хочет от вас. Если вы следуете его воле, запишите себе опыт.

☐ **Божественная защита**
Когда вы **не используете щит или доспехи**, то получаете броню 2.

☐ **Опытный целитель**
Когда вы **исцеляете кого-то**, добавьте свой уровень к исцелённому урону.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ **Помазанник**
Требуется: Избранник
Выберите одно заклинание вдобавок к тому, что дал вам ход *избранник*. Когда божество дарует его вам, считайте, что его уровень меньше на 1.

☐ **Богоподобие**
Впервые *помолившись* божеству (и сопроводив это церемонией) после взятия этого хода, выберите связанную с божеством черту (лазурные крылья, всевидящее око и т.д.). Вы навсегда получаете эту особенность.

☐ **Жнец**
Если после схватки вы **тратите какое-то время, чтобы посвятить победу божеству и похоронить мёртвых**, вы получаете +1 на следующий ход.

☐ **Провидение**
Заменяет: Безмятежность
Когда вы ***творите заклинание***, игнорируйте штраф -1 от двух длительных заклинаний, которые вы поддерживаете.

☐ **Великая первая помощь**
Исцелить средние раны является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

☐ **Божественная неуязвимость**
Заменяет: Божественное вмешательство
Помолившись, вы получаете запас 2 (теряя весь старый запас). Когда **вы или союзник получаете урон**, можете воззвать к божеству за 1 запас. Оно как-то вмешается (порыв ветра, вспышка света), и цель урона не получит.

☐ **Мученик**
Заменяет: Покаяние
Когда вы, **получая урон, принимаете боль с готовностью и радостью**, можете согласиться на дополнительный 1к4 урона (сквозь броню), чтобы получить +1 на сотворение следующего заклинания, и бонус к наносимому урону, равный вашему уровню.

☐ **Божественный доспех**
Заменяет: Божественная защита
Когда вы **не используете щит или доспехи**, то получаете броню 3.

☐ **Великое усиление**
Заменяет: Усиление
Когда вы ***творите заклинание***, на 10+ можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7—9. В таком случае выберите вдобавок один из эффектов ниже. А на 12+ можете выбрать эффект, ничем не жертвуя:
- Действенность заклинания удваивается
- Количество целей заклинания удваивается

☐ **Мультикласс: дилетант**
Возьмите ход другого класса. При этом исходите из расчета, что ваш уровень ниже на 1.

Псалмы

Каждый раз, когда вы молитесь, то получаете все псалмы. Псалмы не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.


Свет *псалом*
Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать божественный свет, по яркости равный свету факела. От волшебного пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует, пока вы присутствуете.


Освящение *псалом*
Еда или напиток, который вы держите в руках, творя это заклинание, с этого момента посвящены божеству. Эти еда и напиток становятся святыми (или проклятыми), и вдобавок очищаются от любой мирской порчи.


Указание свыше *псалом*
Перед вами на краткое время появляется символ вашего божества и указывает направление либо дальнейшие действия, угодные божеству. Сообщение ограничивается лишь молчаливым указанием; полноценно пообщаться с божеством не выйдет.

Заклинания 1 уровня


Благословение *длительное*
Ваше божество ниспосылает удачу бойцу, которого вы выберете целью заклинания. Он получает +1 на все броски, пока сражается. Вы получаете -1 на всё время действия заклинания.


Исцелить лёгкие раны
Ваше прикосновение заставляет раны подсохнуть и облегчает боль в сломанных костях. Вы исцеляете 1к8 урона союзнику, которого коснулись.


Обнаружить мировоззрение
Когда вы творите заклинание, выберите мировоззрение: Доброе, Злое, Законное или Хаотичное. На короткое время вы получаете способность чувствовать это мировоззрение: видеть ауру, ощущать характерный запах, чувствовать тепло или холод и т.п. Ведущий укажет, что именно.


Вселить ужас
Выберите цель, которая находится в поле вашего зрения, и какой-нибудь предмет рядом. Пока вы удерживаете заклинание, цель боится этого объекта. Как именно этот страх будет проявляться, зависит от цели: она может убежать, запаниковать, умолять о пощаде, или кинуться в драку. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний. Целью этого заклинания не может быть существо менее разумное, чем животное (магический механизм, нежить, автомат и тому подобное).


Волшебное оружие *длительное*
Оружие, которое вы держите в руках во время сотворения заклинания, наносит дополнительные 1к4 урона, пока вы не развеете заклинание. Пока заклинание действует, вы получаете -1 на все заклинания.


Святилище
Читая это заклинание, обойдите по кругу участок земли; с этого момента он освящен вашим божеством. Пока вы находитесь в святилище, вы чувствуете, если кто-нибудь в этой области действует со злым умыслом, или заходит в неё с недобрыми намерениями. Все, кого лечат на территории святилища, исцеляют дополнительно 1к4 ОЗ.


Говорить с мёртвыми
Вы ведёте короткую беседу с мёртвым телом. Оно ответит на три ваших вопроса, которые вы зададите, так хорошо, как только сможет, опираясь на знания, которые имело при жизни и получило после смерти.

Заклинания 3 уровня


Поднять мертвеца *длительное*
Вы призываете на службу голодного духа, который вселяется в свежий труп. Таким образом вы создаёте зомби, который слушается ваших приказов, насколько позволяют его ограниченные способности. Считайте зомби персонажем, которому, доступны лишь основные ходы. Модификаторы всех его характеристик равны +1 и он имеет ОЗ 1. Также ваш зомби получает 1к4 следующих черт:

- Способный. У одной характеристики модификатор +2.
- Прочный. У него +2 ОЗ за каждый ваш уровень.
- Его мозг ещё работает, он может выполнять сложные задания.
- С виду не похож на мертвеца (по крайней мере, день-два).

Зомби существует, пока его не разрушат, нанеся урон, превышающий его ОЗ, или пока вы не прекратите поддерживать заклинание. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем заклинаниям.


Исцелить средние раны
Ваше волшебство останавливает кровотечение и ставит на место сдвинувшиеся кости. Вы исцеляете 2к8 урона союзнику, которого коснулись.


Темнота *длительное*
Выберите область, которую можете видеть. Она погружается в сверхъестественную темноту и тени. Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.


Удержать персону
Выберите персону в поле вашего зрения. Пока вы не творите заклинаний и присутствуете неподалёку, она не может делать ничего, кроме как говорить. Действие заклинания заканчивается, как только цель получит урон из любого источника.


Воскрешение
Скажите ведущему, что хотите воскресить мертвеца, чья душа ещё не совсем покинула этот мир. Воскрешение всегда возможно, однако ведущий поставит вам одно или несколько условий (возможно, все сразу), которые нужно выполнить:

- Это займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вам необходима помощь ____________.
- На это уйдёт целое состояние.
- Вам придётся пожертвовать ___________, чтобы сделать это.

В зависимости от обстоятельств, ведущий может разрешить вам выполнить условия не сразу, однако пока вы это не сделаете, воскрешение не будет окончательным. Или не разрешить.

Заклинания 5 уровня

Откровение
Божество отвечает на ваши молитвы и посылает озарение. Ведущий прольёт свет на создавшуюся ситуацию. Когда вы действуете согласно этой информации, вы получаете +1 к следующему броску.

Исцелить тяжёлые раны
Союзник, которого вы коснулись, излечивает 3к8 урона.

Прорицание
Назовите человека, место или вещь, о которой хотите узнать. Ваше божество посылает видение цели, ясное, будто вы стоите в двух шагах от неё.

Заражение *зачарование* *длительное*
Выберите существо в поле вашего зрения. Пока вы поддерживаете заклинание, цель страдает от болезни (на ваш выбор). Пока заклинание действует, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

Глас бессловесного
Коснувшись вещи, вы разговариваете с живущим в ней духом. Эта вещь отвечает в меру своих способностей на три ваших вопроса.

Истинное зрение *призыв* *длительное*
Вашему взору предстаёт истинная суть вещей. Вы видите сквозь иллюзии. Ведущий описывает окружающую обстановку без миражей и фальши любой природы, волшебной или нет. Пока вы поддерживаете заклинание, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

Тюрьма души
Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Оно осознаёт, что заперто, но на него можно влиять с помощью заклинаний, переговоров и подобного, а броски ходов против него получают +1. Вы можете освободить душу в любой момент, но запереть её в камне вновь нельзя.

Заклинания 7 уровня

Слово возвращения
Творя заклинание, выберите слово. Произнесение выбранного слова впервые после сотворения этого заклинания моментально перенесёт вас и касавшихся вас союзников в место, где вы творили заклинание. Выбрать можно только одно место; если вы вновь сотворите слово возвращения (до озвучивания предыдущего), оно просто заменит прежнее.

Исцеление
Коснувшись союзника, вы исцеляете его урон (максимальное количество восстановленных так ОЗ не может превышать ваши ОЗ).

Урон
Касаясь противника, вы обрушиваете на него божественный гнев: вы наносите 2к8 урона ему и 1к6 урона себе. Этот урон игнорирует броню

Разделение *длительное*
Выберите конечность цели — руку, щупальце, крыло. Ваша магия заставляет её отделиться от тела (это не наносит урона, но причиняет сильную боль). Отсутствующая конечность, например, не позволяет крылатому существу летать, а быку — поднять вас на рога. Пока заклинание действует, вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний.

Управление погодой
Вознесите молитву о дожде, либо солнце, либо ветре, либо снеге. Божество ответит в течение дня или около того. Погода изменится согласно вашему желанию, и будет держаться несколько дней.

Метка смерти
Выберите существо, чьё истинное имя вы знаете. Это заклинание проявляет несмываемые руны на указанной поверхности. Если выбранное существо их прочитает, оно умрёт.

Заклинания 9 уровня

Ураган возмездия
Ваше божество устраивает сверхъестественный погодный катаклизм по вашему желанию. Кислота или кровь, льющиеся с небес; облака, состоящие из душ; ветер, который поднимает дома в воздух — или что-то другое, что вы смогли вообразить. Просите, и обрящете.

Исправление
Выберите одно событие из прошлого цели. Заклинание исправляет все последствия этого события: урон, яд, болезни, какие-то магические эффекты. ОЗ и болезни исцеляются, действие яда нейтрализуется, колдовство развеивается.

Аура божества *длительное*
Любое существо должно спросить у вас разрешения, прежде чем приблизиться к вам. Ваше разрешение должно звучать чётко и недвусмысленно. Те, кто приблизился к вам без разрешения, каждый раз, когда получают урон, прибавляют к нему дополнительный 1к10. Пока вы поддерживаете это заклинание, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

Поглотить нежизнь
Своим прикосновением вы уничтожаете неразумную нежить. Полученную в результате энергию можно использовать для исцеления себя самого или союзника, к кому прикоснётесь впоследствии. Количество исцелённого урона равно ОЗ существа, которое у него оставалось к тому моменту, как вы его уничтожили.

Проклятье
Назовите город, временное поселение или другое место, где живут люди. Пока заклинание действует, это место терзает проклятье, соответствующее домену вашего божества (саранча, смерть первенцев и тому подобное). Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 к сотворению всех заклинаний.



ИСПЕПЕЛИТЕЛЬ

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Человек: *Соломон, Тимоти, Калил, Омэн, Йон, Хико, Агаша, Элизабет, Харальд, Фатия, Кхалва, Адур, Игнис, Яйна, Умлило*

Саламандр: *Сердце из Серы, Ходящий по Огням, Тлеющая Плеть, Пепельный Коготь, Угольный Изверг, Едкая Смоль, Пламя на Курганах, Опаленная Чешуя, Фитиль, Угольный Клык*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ВЗГЛЯД: тленный, тёплый, испепеляющий

ГОЛОС: скрипящий, шепчущий, ревущий

ТЕЛО: странное клеймо, ритуальные шрамы, идеальная кожа

ПОВЕДЕНИЕ: властный, маниакальный, едва скрываемая ярость

Броня

ОЗ

Макс. 4+Телосложение

Текущие

Урон

к8

Мировоззрение

- [ ] Злое
Принесите в жертву огню кого-то, не готового к смерти или не согласного с такой участью.
- [ ] Хаотичное
Распространяйте опасные новые идеи или взгляды.
- [ ] Нейтральное
Обменяйте добровольное пожертвование на оказанную услугу.
- [ ] ____________

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(–), 9(–), 8(-1)

Характеристика	Сокращение	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1
Харизма	ХАР	Изуродован -1

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

____________ ощутил касание адского пламени и осознаёт мою силу.

Я покажу ____________ истинный смысл жертвы.

Я испепелил что-то ценное для ____________ и всё ещё должен ему/ей.

Основные ходы

- [x] Огненное Клеймо
Когда вы **создаёте оружие из чистого пламени**, бросьте +ТЕЛ. ✴ На 10+ выберите два свойства из списка. ✴ На 7-9 — одно. Можете использовать ИНТ вместо СИЛ или ЛОВ для атак этим оружием. У оружия всегда есть свойства *огненный*, *касание*, *опасный*, запас 3. Каждая атака отнимает один запас.
  - *Рука* (дальность)
  - *Метательное*, *близко*
  - +1 к урону
  - Удалите свойство *опасный*

- [x] Клин клином
Когда вам **причинили урон** (после вычета брони), внутренний огонь может помочь. Бросьте 1к4 и либо добавьте результат к запасу огненного клейма (если активно), либо отнимите результат от урона.

- [x] Дай огня
Когда вы **пристально смотрите кому-то в глаза**, можете спросить у игрока, отвечающего за этого персонажа: «Что питает огонь твоих желаний?» Игрок (или ведущий) должен ответить честно, даже если персонаж сам не осознает ответа или хочет его скрыть.

- [x] Стиль Зуко
Когда вы **подчиняете пламя своей воле**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ оно подчиняется, принимая угодную вам форму, и двигается согласно вашему желанию, пока есть топливо для горения. ✴ На 7-9 пламя горит лишь несколько мгновений.

- [x] Ручное изготовление
Вы можете использовать руки вместо инструментов и огнём создавать металлические объекты. Обычное оружие и броня, украшения — всему можно придать форму. Вы также можете расплавить эти вещи, но без спокойной обстановки, возможно, придётся спастись от угрозы.

Раса

- [ ] Человек
Когда вы разбиваете лагерь рядом с большим открытым пламенем, восстановите все свои ОЗ.
- [ ] Саламандр
Жар и огонь немагического происхождения не могут причинить вам вред.

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 9+СИЛ — Текущая

Вы не носите оружия, и вам не нужна защита, кроме той, что даёт ваше внутренне пламя. У вас есть:

Символ принесённых вами жертв, опишите его:

Снаряжение авантюриста (вес 1)
Целительное зелье (вес 0)

Выберите одно:

- ☐ **Пайки** (5 исп., вес 1)
- ☐ **Целительное зелье** (вес 0)
- ☐ **10 монет**

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ **Мудрость пламени**
Когда вы **пристально смотрите в огонь в поисках ответов**, бросьте+МДР. В случае успеха ведущий расскажет вам что-то новое и интересное о текущей ситуации. ✴ На 10+ он опишет всё в деталях. ✴ На 7-9 — даст общее представление. Если вы уже знаете всё, что можно, он скажет об этом.

☐ **Горит вдвое ярче**
Когда вы **источаете огни судьбы**, можете считать проваленный бросок за 7-9, а если результат был 7-9 — как будто это 10+. Это может быть как ваш бросок, так и другого игрока. Скажите ведущему, чего вы за это лишились: эмоций, воспоминания, частички себя. Нельзя использовать этот ход снова, пока не будет использован ход сгорает вдвое быстрее.

☐ **Сгорает вдвое быстрее**
Вы получаете этот ход, когда приобретаете ход *горит вдвое ярче*. Когда вы **жертвуете победой в уплату огням судьбы**, примите любой успешный бросок с результатом 10+ как провал.

☐ **Всепожирающее пламя**
Добавьте следующие свойства как варианты выбора при использовании огненного клейма: *мощное*, *месиво*, *удар копья*, *близко*, *далеко*.

☐ **Подогревать интерес**
Когда вы **представляете новую идею персонажу ведущего**, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ он поверит и заразится идеей. ✴ На 7-9 его пыл утихнет через день или два. ✴ При провале он открыто высказывает своё негодование.

☐ **Огдру Джахад**
Получите ход волшебника *ритуал*. Ведущий всегда будет говорить, что нужно принести в жертву, чтобы получить желаемый эффект.

☐ **Как мотылёк на огонь**
Когда вы **подавляете слабый разум своим внутренним пламенем**, бросьте+МДР. ✴ На 10+ воля цели подавлена, она последует за вами и сделает, что вы скажете, пока что-то её не напугает или не застанет врасплох. ✴ На 7-9 эффекта хватит, чтобы отвлечь ее или сбить с толку. ✴ При провале цель взволнована и расстроена, ваш огонь зажёг искры её скрытых желаний.

☐ **Сжигая мосты**
Когда вы **должны совершить *последний вздох***, вместо этого можете стереть одну из ваших уз. Это навсегда уменьшает максимальное кол-во уз вашего персонажа. Вы живы и у вас 1к6 ОЗ. Если уз больше не осталось — делайте последний вздох по обычным правилам.

☐ **Возжигатель**
Когда вы **воодушевляете других на храбрые действия**, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ они лишаются страха и сомнения, моментально набираясь храбрости. ✴ На 7-9 эффект не продержится долго, они захотят отступить и скрыться через пару мгновений. ✴ При провале они напуганы вашим присутствием.

☐ **Болезненный ожог**
Когда вы **оскорбляете персонажа ведущего**, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ вы не оставляете ему пространства для манёвра: он проглатывает ваше оскорбление, как и осуждение окружающих. ✴ На 7-9 — вы перешли черту: когда-нибудь он вам отомстит. ✴ При провале вы зашли слишком далеко и нарвались на проблемы здесь и сейчас.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ **Адское Пламя**
Когда вы **создаёте огонь любым своим ходом**, можете по желанию заменить его на чёрное пламя из самих глубин ада. Это пламя не обжигает жаром, а выжигает саму душу, игнорируя броню. Бездушным существам нельзя нанести вред этим пламенем.

☐ **Пылающее кольцо**
Когда вы **подпитываете согласного персонажа силой вашего пламени**, бросьте+ХАР. ✴ При успехе вы связаны, можете чувствовать друг друга и делиться эмоциями на любом расстоянии. ✴ На 7-9 связь нестабильна и опасна: если вы получаете травму, её получит другой (и наоборот). Вы оба стираете все узы между вами. Можете записать новые узы с этим персонажем в конце сессии. Эта связь (при успехе) не может быть разорвана немагическими средствами.

☐ **Играть с огнём**
Заменяет: Подогревать интерес
Вы можете подогревать интерес группы людей — с десяток или около того.

☐ **Гори оно всё огнём**
Когда вы **открываете брешь на огненный план и вызываете из его недр бурю**, скажите ведущему, чем вы жертвуете, и бросьте+МДР. Небосвод низвергает огненный дождь на область, сопоставимую с маленькой деревней. Всё и вся в области получает соответствующие повреждения. ✴ На 10+ вы в любой момент можете прекратить шторм. ✴ На 7-9 огонь вырывается из-под вашего контроля и распространяется в другие места, подхватываемый ветрами. ✴ При провале нечто злое, разумное и голодное высвобождается в ваш мир вместе с огненным штормом.



ПАЛАДИН

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Таддеус, Августин, Люкс, Кассий, Адриан, Лючия, Октавия, Регул, Валерия, Сангвиний, Титаний

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ТЕЛО: мускулистое, коренастое, худое

ГЛАЗА: добрые, пылающие, сияющие

ВОЛОСЫ: шлем, изящная причёска, лысый

СВЯТОЙ СИМВОЛ: потрёпанный, причудливый

Броня

ОЗ

Макс. 10+Телосложение

Текущие

Урон

К10

Мировоззрение

- [ ] Законное
Откажите в милосердии преступнику или неверующему.
- [ ] Доброе
Защищайте слабого, несмотря на опасность.
- [ ] ________________

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(—), 9(—), 8(-1)

Характеристика	Модификатор	Состояние
Сила	СИЛ	Ослаблен -1
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1
Харизма	ХАР	Изуродован -1

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

Это не первое моё приключение с ________.

Своими неправедными поступками ________ подвергает опасности собственную душу!

Мы сражались с ________ плечом к плечу, и я ему/ей полностью доверяю.

Я уважаю веру ________, однако надеюсь, что в один прекрасный день он/она увидит истину.

________ — отважный человек, мне есть чему поучиться.

Основные ходы

- [x] **Священная миссия**

Когда вы **ставите перед собой святую цель**, сопровождая клятву молитвами и обрядом очищения, выберите, что вы решили сделать:

- Убить ________, настоящую чуму этих земель.
- Защитить ________ от несправедливости.
- Открыть всю правду о ________.

Затем выберите два дара свыше:

- Способность всегда знать, в каком направлении находится ________.
- Неуязвимость к ________ (например, клинкам, огню, зачарованию и т.п.)
- Знак того, что вы наделены властью свыше.
- Способность чуять ложь.
- Голос, для которого не существует языковых барьеров.
- Отсутствие нужды в воде, пище и сне.

Затем ведущий расскажет, какому обету (или обетам) вам нужно следовать, чтобы не лишиться благословения:

- **Честь** (отказ от уловок и трусливых тактик)
- **Воздержание** (отказ от обжорства, пьянства и плотских утех)
- **Благочестие** (ежедневное исполнение религиозных ритуалов)
- **Доблесть** (нельзя позволить злому существу жить и чинить вред невинным)
- **Правда** (запрещено лгать)
- **Радушие** (помогать нуждающимся, кем бы они ни были)

- [x] **Возложение рук**

Когда вы **касаетесь кого-то кожей к коже и молитесь о его здоровье**, бросьте+ХАР. ✷ На 10+ излечите ему 1к8 урона или одну болезнь. ✷ На 7-9 цель вы лечите, но её заболевания или урон переходят на вас.

- [x] **Привычный к доспехам**

Вы игнорируете штрафы от брони со свойством *неуклюжий*.

- [x] **Я есть Закон**

Когда вы, **взывая к власти, данной вам свыше, отдаёте персонажу ведущего приказ**, бросьте+ХАР. ✷ На 7+, они, на свой выбор:

- исполняют приказ;
- медленно отступают, а затем бегут;
- атакуют вас.

✷ На 10+ вы сверх того получаете +1 на следующий ход против них. ✷ При провале они действуют, как хотят, а вы получаете -1 на следующий ход против них.

Раса

- [ ] Человек
Когда вы **тратите хотя бы пару секунд на молитву о ниспослании знака, и спрашиваете**: *Где вблизи сокрыто зло?*, ведущий честно ответит вам.
- [ ] ________________

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 12+СИЛ | Текущая

Пайки (5 исп., вес 1)
Пластинчатая броня (броня 2, вес 3)
Какой-то **символ веры** (вес 0), опишите его:

Выберите своё оружие:

- ☐ **Алебарда** (*удар копья*, урон +1, двуручное, вес 2)
- ☐ **Длинный меч** (*взмах меча*, урон +1, вес 1) и **щит** (броня +1, вес 2)

Выберите одно:

- ☐ **Снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
- ☐ **Пайки** (5 исп., вес 1) и **целебное зелье** (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ **Божественное покровительство**
Выберите себе божество (назовите новое или выберите из числа уже известных). Вы получаете ход *молитва* и можете использовать жреческие заклинания. Выбрав этот ход, считайте себя жрецом 1 уровня. После этого каждый раз, когда вы повышаете уровень, уровень ваших жреческих способностей также увеличивается на 1.

☐ **Кровавый щит**
Когда вы **получаете урон**, можете сжать зубы и подавить боль усилием воли. Тогда вы не получаете урона, но вместе этого получаете одну травму (на ваш выбор). Если у вас есть все шесть травм, вы не можете использовать этот ход.

☐ **Карающий удар**
Пока вы исполняете *священную миссию*, то получаете бонус 1к4 к урону.

☐ **В атаку!**
Когда вы **ведёте свой отряд в атаку**, персонажи под вашим началом получают +1 на следующий ход.

☐ **Стойкий защитник**
Когда вы ***встаете на защиту*** **кого-то**, вы всегда получаете запас 1, даже на 6-.

☐ **Помощь в атаке**
Когда вы ***рубите и кромсаете*** **противника**, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше.

☐ **Святая защита**
Пока вы **исполняете *священную миссию***, то получаете +1 к броне.

☐ **Облечённый властью**
Вы получаете бонус +1 к приказам наёмникам.

☐ **Госпитальер**
Когда вы **лечите союзника**, то излечиваете на 1к8 урона больше.

☐ **Экстерминатус**
Когда вы **выкрикиваете клятву победить врага**, то наносите ему на 2к4 урона больше, однако остальным — на 4 урона меньше. Это продолжается до тех пор, пока противник не будет побеждён. Если это не удалось или вы вышли из боя, вы можете признать провал, однако эффект будет сохраняться, пока вы не найдёте способ искупить вину.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ **Знак веры**
Требуется: Божественное покровительство
Когда вы **видите божественную магию**, можете спросить ведущего, от какого божества она исходит и как действует. Получите бонус +1, если действуете согласно ответам.

☐ **Святой удар**
Заменяет: Карающий удар
Пока вы **исполняете *священную миссию***, то получаете бонус 1к8 к урону.

☐ **Только вперёд!**
Заменяет: В атаку!
Когда вы **ведёте свой отряд в атаку**, идущие за вами получают +1 на следующий ход и +2 к броне, также на следующий ход.

☐ **Непоколебимый защитник**
Заменяет: Стойкий защитник
Когда вы ***встаёте на защиту*** **кого-то**, вы всегда получаете запас 1, даже на 6-. Если же на броске 12+, вы не получаете запаса, но ближайший атакующий вас враг оказывается в сложном положении, что даёт вам явное преимущество. Какое именно, опишет ведущий.

☐ **Совместная атака**
Заменяет: Помощь в атаке
Когда вы ***рубите и кромсаете*** **противника**, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше, и он получает +1 на следующий ход против цели.

☐ **Божественная защита**
Заменяет: Святая защита
Пока вы **исполняете *священную миссию***, то получаете +1 к броне.

☐ **Облечённый властью свыше**
Заменяет: Облечённый властью
Вы получаете бонус +1 к приказам наёмникам. Если вы получаете 12+, наёмники быстро преодолевают мгновение страха и сомнений и выполняют ваши приказы с исключительной точностью и рвением.

☐ **Идеальный госпитальер**
Заменяет: Госпитальер
Когда вы **лечите союзника**, то излечиваете на 2к8 урона больше.

☐ **Неукротимый**
Если вы получили травму (в том числе от хода *кровавый щит*), получите +1 на следующий ход, направленный против причины этой травмы.

☐ **Идеальный рыцарь**
Пока вы **исполняете *священную миссию***, выберите три дара свыше вместо двух.



СЛЕДОПЫТ

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Эльф: *Трондир, Эльросин, Араnви, Келион, Дамбрат, Лейнет*
Человек: *Джона, Галек, Брандон, Имори, Шрайк, Нора, Диана*

Внешность

Выберите по одному варианту, или напишите свой:

ТЕЛО: гибкое, звериная грация, точные движения

ГЛАЗА: дикие, пронзительные, звериные

ВОЛОСЫ: капюшон, спутанные волосы, выбритая голова

ОДЕЖДА: маскировочная, дорожная, накидка

Броня

ОЗ

Макс. 8+Телосложение

Текущие

Урон

к8

Мировоззрение

Хаотичное
Освобождайте других из плена, реального или метафорического.

Доброе
Вступайте в бой с противными природе сущностями, невзирая на очевидную опасность.

Нейтральное
Помогайте животным или духам диких земель.

____

Присвойте характеристикам эти значения: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(—), 9(—), 8(-1)

Характеристика	Сокращение	Ослабление
Сила	СИЛ	Ослаблен -1
Ловкость	ЛОВ	Шатается -1
Телосложение	ТЕЛ	Болен -1
Интеллект	ИНТ	Оглушён -1
Мудрость	МДР	Ошеломлён -1
Харизма	ХАР	Изуродован -1

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

Я помогал _______________ найти путь, и за ним/ней должок.

_______________ — друг природы, а, значит, и мой друг.

_______________ не уважает природу, поэтому я его/её тоже не уважаю.

_______________ не выживет на природе, но я его/её научу.

Основные ходы



Животное-спутник

У вас есть мистическая связь с верным четвероногим (или крылатым) другом. Вы не можете общаться с ним напрямую, но оно всегда действует согласно вашим желаниям.

Выберите своему животному-спутнику имя:

____

Выберите вид:

волк, пума, медведь, орёл, пёс, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул, _______________

Выберите основные характеристики:

- ☐ **Свирепость +2, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +1**
- ☐ **Свирепость +2, Ум +2, Броня 0, Инстинкты +1**
- ☐ **Свирепость +1, Ум +2, Броня 1, Инстинкты +1**
- ☐ **Свирепость +3, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +2**

Выберите столько сильных сторон, сколько Свирепости у животного:

быстрое, крепкое, огромное, спокойное, быстро осваивается, быстрые рефлексы, неутомимое, маскировка, беспощадное, устрашающее, острые чувства, скрытность

Ваше животное обучено сражаться с другими гуманоидами. Выберите столько умений, сколько у него Ума:

охота, поиск, разведка, охрана, битва с чудовищами, выступление, труд, путешествия

Выберите столько слабостей, сколько Инстинктов у животного:

капризное, дикое, медлительное, увечное, жуткое, невнимательное, упрямое, хромое



Выследить

Когда вы **идёте по следам существа**, бросьте+МДР. ✷ На 7+, вы не теряете след, пока существо существенно не сменит направление или способ передвижения. ✷ На 10+ вы также выбираете один из вариантов:

- Вы узнаёте полезную информацию цели. Спросите ведущего.
- Вы понимаете, почему след оборвался.



Снайперский выстрел

Когда вы **атакуете издалека врага, которого застали врасплох, или неспособного защититься**, можете просто нанести урон, а можете, выбрав цель, сделать бросок и приложить ЛОВ:

- Голова ✷ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✷ 7-9: Враг оглушён и не придёт в себя ещё несколько мгновений.
- Руки ✷ 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. ✷ 7-9: Враг роняет то, что держал в руках.
- Ноги ✷ 10+: Как и 7.

Раса



Эльф

Когда вы ***отправляетесь в опасное путешествие* по диким землям**, то вы успешно справляетесь с выбранной ролью: считайте, что получили 10+.



Человек

Когда вы ***разбиваете лагерь* в подземелье или городе**, вам не нужно использовать паёк.



____



Команда

Когда **животное помогает вам в чём-то**, что оно умеет, то...

- ...если вы вдвоём нападаете на одну цель, добавьте Свирепость животного к вашему урону.
- ...если вы *идёте по следу*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы получаете урон, добавьте его Броню к вашей.
- ...если вы *изучаете обстановку*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы *договариваетесь*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если кто-то *мешает вам*, добавьте Инстинкт животного к броску мешающего.

Деньги

Снаряжение

Макс. нагрузка 11+СИЛ — Текущая

Пайки (5 исп., вес 1)
Кожаный доспех (броня 1, вес 1)
Колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Выберите своё оружие:

- ☐ **Охотничий лук** (близко, далеко, вес 1)
  Короткий меч (*взмах меча*, вес 1)
- ☐ **Охотничий лук** (близко, далеко, вес 1)
  Копьё (*удар копья*, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ **Снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
  Пайки (5 исп., вес 1)
- ☐ **Снаряжение авантюриста** (5 исп., вес 1)
  Колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

☐ **Полуэльф**
В ваш род затесался эльф (или человек), и его кровь проявляется. Вы получаете стартовый ход эльфа, если ваш герой — человек, и наоборот. ***Вы можете взять этот ход только на втором уровне.***

☐ **Дикая эмпатия**
Вы можете говорить с животными и понимать их.

☐ **Знакомая добыча**
Когда вы ***копаетесь в памяти* в поисках знаний о каком-то монстре**, используйте МДР, а не ИНТ.

☐ **Укус гадюки**
Если **у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно**, добавьте 1к4 урона оружием в неосновной руке.

☐ **Маскировка**
Когда вы **прячетесь на природе**, пока вы неподвижны, вас не заметят.

☐ **Друг человека**
Когда вы **позволяете животному-спутнику принять удар, предназначенный вам**, никто не получает урона, но Свирепость животного опускается до 0. Если она уже равна 0, вы не можете использовать этот ход. Если вы оба отдохнёте несколько часов, Свирепость восстановится.

☐ **Туча стрел**
Когда вы ***делаете* залп**, можете потратить дополнительный боезапас до броска. За каждую потраченную единицу можете выбрать дополнительную цель. Бросок хода, как и бросок урона, делается один раз.

☐ **Хорошо обученный**
Выберите ещё одно умение для вашего животного-спутника.

☐ **Птица божия**
Посвятите себя божеству (возьмите одно из имеющихся или придумайте новое). Вы получаете жреческие ходы *молитва* и *прочитать заклинание*, а по части заклинаний вы по сути становитесь жрецом первого уровня. С каждым новым уровнем ваш уровень жреческих способностей также увеличивается на 1.

☐ **Следуй за мной**
Когда вы ***отправляетесь в опасное путешествие***, можете взять две роли. Каждая требует отдельного броска.

☐ **Безопасное место**
Когда вы **назначаете дозор на ночь**, все получают +1 к *несению дозора*.

Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

☐ **Дикий язык**
Заменяет: Дикая эмпатия
Вы можете разговаривать с любым существом, кроме планарных и волшебных созданий, и понимать его.

☐ **Моя добыча**
Заменяет: Знакомая добыча
Когда вы ***копаетесь в памяти* насчёт знаний о каком-либо монстре**, приложите МДР, а не ИНТ. На 12+, вы вдобавок можете задать ведущему любой вопрос об этом монстре.

☐ **Клыки гадюки**
Заменяет: Укус гадюки
Если **у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно**, добавьте 1к8 урона оружием в неосновной руке.

☐ **Прореха в чешуе Смога**
Когда вы **знаете уязвимое место цели**, ваши стрелы приобретают свойство пробивание 2.

☐ **Странник**
Заменяет: Следуй за мной
Когда вы ***отправляетесь в опасное путешествие***, можете взять две роли. Сделайте по два броска на каждую и выберите лучший результат в каждом случае.

☐ **Действительно безопасное место**
Заменяет: Безопасное место
Когда вы **назначаете дозор на ночь**, все получают +1 к *несению дозора*. После ночи в лагере, где вы назначали дозор, все получают +1 на следующий ход.

☐ **Наблюдатель**
Когда вы **предпринимаете успешную попытку выследить кого-то**, можете задать ведущему вопрос об этом существе. Вопрос берётся из списка вопросов *изучения обстановки*.

☐ **Особый трюк**
Выберите ход другого класса. Пока **ваше животное-спутник с вами**, можете совместно сделать этот ход.

☐ **Необычный спутник**
Ваш спутник — не обычное животное, а монстр. Опишите его. Оно получает +2 к свирепости и +1 к инстинкту, плюс новое умение.



Изображайте
фантастический мир.

Наполните жизнь
персонажей игроков
приключениями.

Играйте, чтобы узнать,
что произойдёт дальше.

Принципы

- Рисуйте карты, оставляя белые пятна.
- Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- Погрузитесь в фантастическое.
- Делайте ходы, следующие из повествования.
- Не произносите названия ходов вслух.
- Вдохните жизнь в каждого монстра.
- Дайте каждому персонажу имя.
- Задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами.
- Будьте фанатом персонажей игроков.
- Помните об опасности.
- Начинайте с повествования и заканчивайте им.
- Мыслите за рамками текущей сцены.

Ходы ведущего

- Используйте ход монстра, угрозы или места.
- Откройте неприятную истину.
- Покажите признаки надвигающейся угрозы.
- Нанесите урон.
- Расходуйте их запасы.
- Оберните их ход против них.
- Разделите их.
- Предоставьте возможность, подходящую классу.
- Покажите недостаток их класса, расы или снаряжения.
- Предоставьте возможность, просто так или за цену.
- Поставьте кого-то в сложную ситуацию.
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите.

Ходы подземелий

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Монстры

Что он делает?

Запишите ход монстра, описывающий его характерное действие.

Какое из его желаний причиняет проблемы другим?

Это инстинкт монстра. То, чем он занимается большую часть времени.

Как он охотится или воюет?

- Большими группами: *орда*, урон к6, 3 ОЗ
- Небольшими группами, около 2–5 существ: *группа*, урон к8, 6 ОЗ
- В одиночку: *одиночка*, урон к10, 12 ОЗ

Какого он размера?

- Меньше кошки: *мелкий*, рука, −2 урона
- С полурослика: *небольшой*, *взмах меча*
- Размером с человека: *взмах меча*
- Размером с повозку: крупный, *взмах меча*, *удар копья*, +4 ОЗ, +1 урон
- Куда больше повозки: огромный, *удар копья*, +8 ОЗ, +3 урона

Что служит его основной защитой?

- **Ткань или плоть:** броня 0
- **Кожа или толстая шкура:** броня 1
- **Кольчуга или чешуя:** броня 2
- **Доспехи или кость:** броня 3
- **Постоянная волшебная защита:** броня 4, *волшебный*

Чем известен монстр?

Выберите все подходящие пункты.

- **Несокрушимой силой:** +2 урона, *мощный*
- **Навыком в нападении:** бросайте урон 2 раза и выбирайте лучший
- **Навыком в обороне:** +1 броня
- **Искусными ударами:** проникающий +1
- **Сверхъестественной выдержкой:** +4 ОЗ
- **Обманом и хитростью:** *скрытный*, запишите ход, связанный с грязными трюками
- **Полезной особенностью вроде жабр или крыльев:** запишите особое свойство, отражающее адаптацию
- **Благосклонностью богов:** *божественный*, +2 урона, или +2 ОЗ, или оба (на ваше усмотрение)
- **Заклинаниями и волшебством:** *волшебный*, запишите ход под его заклинания

Какой у него главный способ атаки?

Запишите его вместе с уроном монстра. Обычно это будет вид оружия, когти или отдельное заклинание. Выберите:

- **Его оружие внушает ужас и заметно сразу:** +2 урона
- **Атака позволяет удерживать других на расстоянии:** *удар копья*
- **Оружие является мелким и слабым:** уменьшите кубик урона на 1 шаг
- **Оружие может резать или пробивать металл:** *месиво*, +1 проникающее или +3, если оно рвёт железо на куски
- **Броня против этого оружия бесполезна** (из-за магии, его размера и пр.): игнорирует броню
- **Оружие атакует на расстоянии** (стрелами, заклинаниями или иными снарядами): *близко*, далеко или оба

Какие из черт ниже описывают его?

Выберите все подходящие пункты.

- **Опасен не в бою:** *коварный*, уменьшите кубик урона на 1 шаг, запишите ход, отражающий его основную опасность
- **Стайный или в отряде, полагается на поддержку других:** *организованный*, запишите ход, призывающий подмогу
- **Обладает интеллектом, сравнимым с человеческим**: *разумный*
- **Активно защищает себя щитом или аналогом:** *осторожный*, броня +1
- **Собирает нечто, что люди ценят** (золото, камни, тайны): *запасливый*
- **Не из этого мира:** *планарный*, запишите ход о применении знаний и мощи иных миров
- **Его жизнь поддерживает нечто большее, чем просто биология:** +4 ОЗ
- **Был изготовлен кем-то:** *искусственный*, добавьте 1–2 хода, связанных с его конструкцией или назначением
- **Внешность неестественная или внушает ужас:** *пугающий*, запишите ход про то, что делает его столь страшным
- **Он (илего раса) — древний** (старше людей, эльфов и гномов): увеличьте кубик урона на 1 шаг
- **Избегает насилия:** бросайте кубик урона дважды и берите меньший результат



ФРОНТ

Название

Кампания ☐ Приключение ☐

Описание:

Участники

Ставки

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐



ФРОНТ

Название

Кампания ☐ Приключение ☐

Описание:

Участники

Ставки

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Угроза

ТИП:

НАДВИГАЮЩИЙСЯ УЖАС:

Темные знамения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐